CD-ACTION

NR 03/2023 (336)
CENA: 34,50 ZŁ W TYM 8% VAT

RECENZJA

GRAMY
- CYBERPUNK 2077: WIDMO WOLNOŚCI
- THE LEGEND OF ZELDA: TEARS OF THE KINGDOM
- DEAD ISLAND 2
- RESIDENT EVIL 4
- STAR WARS JEDI: OCALAŁY
- SYSTEM SHOCK

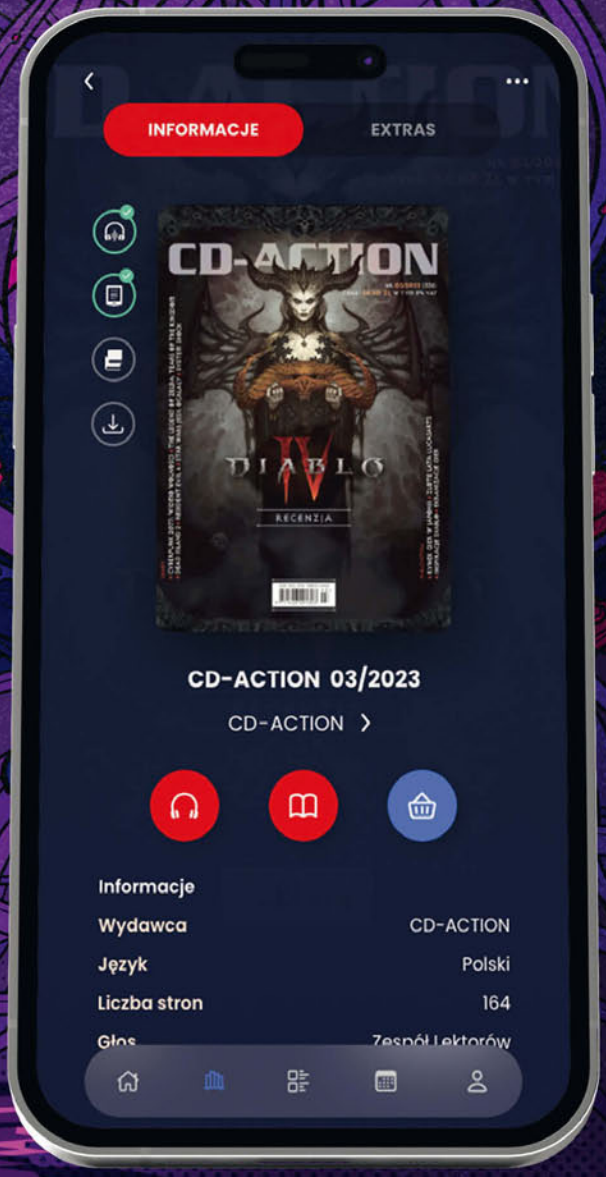
PUBLICYSTYKA
- RYNEK GIER W JAPONII
- ZŁOTE LATA LUCASARTS
- INSPIRACJE DIABLO
- EKRANIZACJE GIER

ISSN 1426-2916 INDEX 334561
03
9 771426 291303

SPRAWDŹ JUŻ TERAZ

CD-ACTION®

DOSTĘPNE JAKO:
EBOOK, AUDIOBOOK, PDF



TYLKO W APLIKACJI
PULPUP

POBIERZ APLIKACJĘ

Umarło E3, niech żyje Summer Game Fest!

Przełom wiosny i lata od dawna był dla branży czasem wyjątkowym. To właśnie w tym okresie odbywało się E3, największe na świecie święto graczy, raj zwiastunów i zapowiedzi, festiwal głośnych konferencji, do których rozpoczęcia odliczało się godziny całe tygodnie wcześniej. Dziś jednak bez szczególnej przesady można stwierdzić: po ponad 25 latach legendarne E3 nie żyje.

Nie była to śmierć ładna ani szybka. Nie była też, jak teraz dobrze widzimy, nieoczekiwana. Z poważnymi problemami targi mierzyły się od pewnego czasu, ale brak realnej alternatywy (bo Gamescom mimo ogromnej popularności wśród odwiedzających nigdy się taką nie stał) pozwalał wierzyć, że projekt ma przed sobą jeszcze wiele lat. W 2020 przyszła jednak pandemia, doprowadzając do pierwszego w historii odwołania imprezy. Nieudana próba przystosowania się do nowej rzeczywistości w postaci organizowanej rok później edycji online ostatecznie udowodniła, że zreformowanie E3 może być po prostu niemożliwe. Gdy kolejną odsłonę również odwołano, jeszcze się łudziliśmy, że dłuższa przerwa pozwoli przemyśleć formułę targów, dzięki czemu powrócą w 2023 w glorii i chwale. Niestety w marcu ostatecznie potwierdziło się to, co przeczuwaliśmy wcześniej: wiarę w E3 przestali pokładać sami twórcy gier oraz wydawcy.

Czy było to dla kogoś zaskoczeniem? Niespecjalnie, bo zniecierpliwienie imprezą okazało już wcześniej Electronic Arts (choć swoją coroczną konferencją i tak nieoficjalnie otwierało targi) czy przede wszystkim Sony, zabierając swoje zabawki i stawiając na mniejsze pokazy online przygotowywane w dogodnych dla firmy terminach. Próżnia wywołana przez pandemię jedynie przyśpieszyła proces rozkładu, głównie udowadniając, że gracze – a przynajmniej spora ich część – nie potrzebują do szczęścia wielkich targów i ogromnych sal wypełnionych entuzjastycznym tłumem. Tak długo, jak dostajemy zastrzyk wyczekiwanych zapowiedzi, nowych zwiastunów i miłych niespodzianek, tak długo jesteśmy zadowoleni.

Taki arkusz z alternatywnym projektem okładki poprzedniego wydania otrzymali z tym numerem nasi prenumeratorzy. Fajny? Prenumeratę zamówisz na sklep.cdaction.pl.

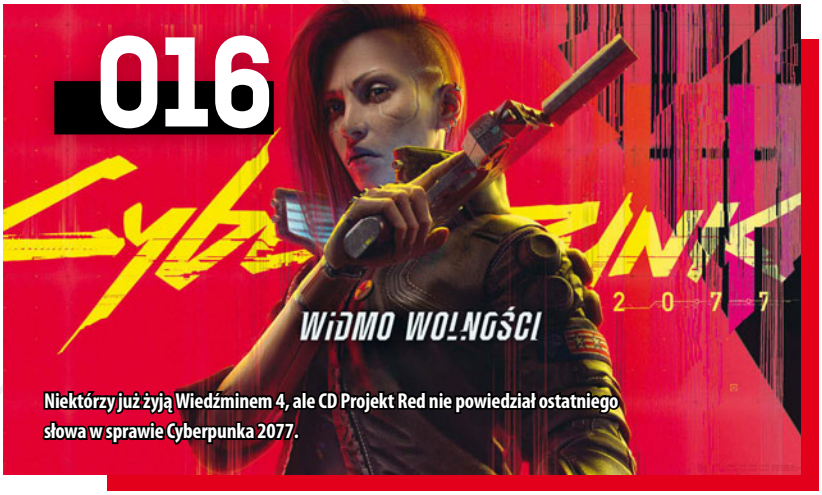
Po krótkim okresie bezkrólewia możemy wskazać zwycięzcę walki o tron: Summer Game Fest. Organizowany przez Geoffa Keighleya ciąg imprez zrzesza największych wydawców (nawet Sony, choć swoim zwyczajem odcięło się od pozostałych, zaznaczyło swoją obecność na SGF), dając jednak odbiorcom nieco więcej czasu na złapanie oddechu. Zgodnie z nazwą przeróżne prezentacje potrwają do końca lata, ale ich największa kumulacja miała miejsce na początku czerwca, kiedy w ciągu tygodnia w trakcie kilkunastu różnych wydarzeń zaprezentowano setki gier – zarówno tych naprawdę dużych, jak i mniejszych perełek. My zaś, dochowując redakcyjnej tradycji, na paru stronach postaraliśmy się podsumować owe zapowiedzi w ramach kolejnego już niE3 – skromnego hołdu dla zasłużonej imprezy.

PS A o naszej rodzimej propozycji, jak zapełnić dziurę w sercu po E3, przeczytacie na stronach 6 i 19.

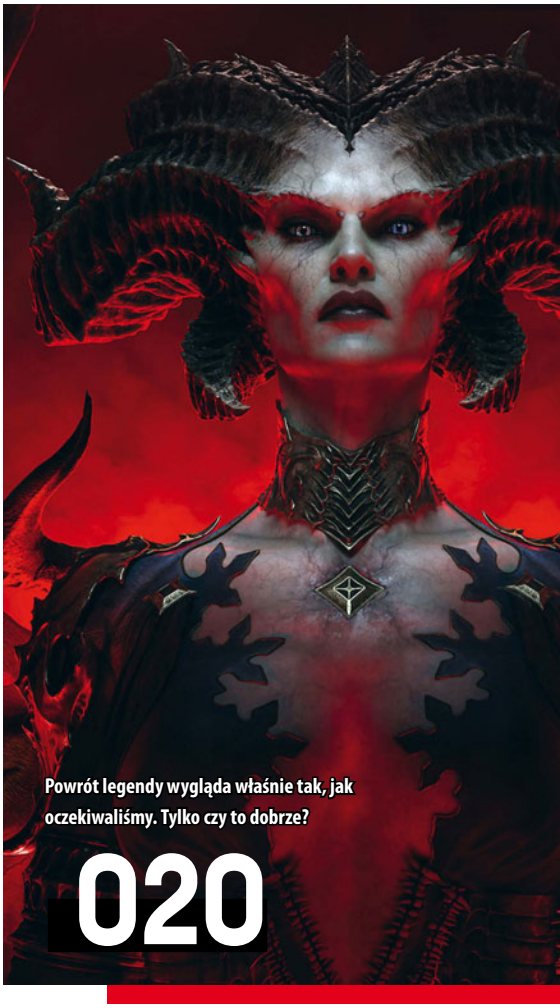
Miłej lektury, dobrej zabawy!
Witold Tłuchowski

SPIS TREŚCI

Najsłynniejsze targi gier może i należą do przeszłości, ale jak wiemy, branża nie znosi próżni, nie szczędziła więc w czerwcu zapowiedzi i prezentacji.



Niektórzy już żyją Wiedźminem 4, ale CD Projekt Red nie powiedział ostatniego słowa w sprawie Cyberpunka 2077.



Powrót legendy wygląda właśnie tak, jak oczekiwaliśmy. Tylko czy to dobrze?

INTRO
CD-Action EXPO 006
niE3 008
Pod ostrzałem 014

GRAMY
Cyberpunk 2077: Widmo wolności 016
House Flipper 2 018
Diablo IV 020
Darkest Dungeon II 030
The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom 032
Dead Island 2 038
Redfall 042
The Lord of the Rings: Gollum 044
Everspace 2 046
System Shock 048
Crime Boss: Rockay City 050
Terra Nil 052
Star Wars Jedi: Ocalały 054
Wildfrost 058
Wartales 060
Metroid Prime Remastered 062
Resident Evil 4 064
Street Fighter 6 068
Świeże, dobre, niezależne 072

PUBLICYSTYKA
Demoniczna inspiracja. Skąd się wzięła mitologia Diablo? 078
Z życia wzięte. Gry obyczajowe 082
Felieton. Mózg elektronowy w chińskim pokoju 084
Felieton. What a time to be afraid! 085
Ludonarracyjny zawrót głowy 086
Bombowa gra. Historia Sapera 090

CD-ACTION

Redakcja CD-Action
ul. Ksawerego Liskego 7
50-345 Wrocław
KONTAKT: facebook.com/cdaction
REKLAMACJE: reklamacje@cdaction.pl

REDAKTOR NACZELNY: Dawid Bojarski
ZASTĘPCA REDAKTORA NACZELNEGO: Daniel Bartosik
REDAKTOR NACZELNY CZASOPISM: Witold Tłuchowski
ZESPÓŁ REDAKCYJNY: Krzysztof Freudenberger, Jakub Gańko, Grzegorz Karaś, Jerzy Poprawa, Barnaba Siegel
WSPÓŁPRACOWNICY: Dawid Biel, Sebastian Bochat, Adam Chabiński, Stanisław Falenta, Rafał Fluderski, Maciej Jakubski, Arkadiusz Kamiński, Krzysztof Kempski, Marcin Kępski, Paweł Kicman, Bartłomiej Kluska, Tatiana Kowalczyk, Dawid Kozłowski, Maciej Kuc, Michał Kuszewski, Marcin Kwiecień, Marek Lenc, Tomasz Lubczyński, Łukasz Morawski, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Joanna Pamięta-Borkowska, Izabela Pogiernicka, Hubert Pomykała, Paweł Pustuła, Paweł Raban, Marcin Serkies, Jacek Smoliński, Smuggler, Kuba Stolarz, Michał Szwed, Karol Wilczek, Mateusz Witczak, Patryk Żelazny
KOREKTOR: Patryk Wypchło

Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

GTEM SA ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

DYREKTOR ARTYSTYCZNY: Krzysztof Freudenberger
DODATKOWE OPRACOWANIE GRAFICZNE: Grzegorz Jaszczyszyn, Katarzyna Kopeć, Michał Sienkiewicz

youtube.com/cdaction

SPRAWDŹ NASZ KANAŁ W SERWISIE YOUTUBE

twitter.com/cdaction

NA TWITTERZE TEŻ JESTEŚMY

DOŁĄCZ DO NASZEJ SPOŁECZNOŚCI NA DISCORDZIE!

102

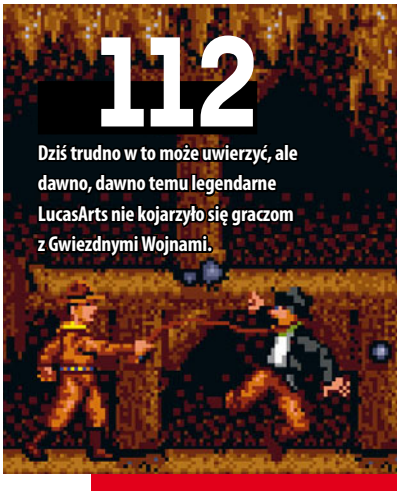
O ogromnym wpływie, jaki ma Japonia na branżę gier, wie każdy. Warto więc zobaczyć, jak wygląda rynek, który kształtuje naszą rzeczywistość.

146

Urlop urlopem, wakacje wakacjami, ale nawet na plaży czy na biwaku czasem od technologii uciec nie możemy. Albo po prostu nie chcemy.

Gra roku? Gra dekady? Gra... życia? Trzy razy tak, przynajmniej dla części redakcji.

032



112

Dziś trudno w to może uwierzyć, ale dawno, dawno temu legendarne LucasArts nie kojarzyło się graczom z Gwiezdnymi Wojnami.

Gry wiecznie żywe: BioShock ... 096
Dałbym dychę: BioShock Infinite – Burial at Sea ... 098
Niesłusznie zapomniane: DJ Hero ... 100
Tak gra Japonia.
O tym, jak gry wyszły z domu ... 102
Dokąd zmierzają adaptacje gier? ... 108
Nie tylko Gwiezdne Wojny.
Złoty wiek LucasArts ... 112
Przenośna perełka animacji. The Act ... 116
Wiele enterów po nic.
Historia Enter the Matrix ... 118
Złap ich więcej. Spin-offy Pokémonów ... 122
Muzeum Zabawy: Karaoke ... 126
Famicom. Legenda ... 128
Filary (nie)wieczności.
Historia Pillars of Eternity ... 134
Z dymków w piksele.
Gry na podstawie komiksów ... 136
Magazyn Kulturalny ... 140

TECHNOLOGIE
Kontrapunkt: Otwarty ekosystem Apple'a ... 144

TESTY
Megatest: Sprzęt na lato ... 146
Gainward GeForce RTX 4060 Ti Ghost OC ... 152
AMD Radeon RX 7600 ... 152
Palit GeForce RTX 4070 Dual ... 153
Asus GeForce RTX 4070 TUF Gaming ... 153

ENDGAME
Action Redaction ... 154
Szpile: Przegląd kwartału ... 160

gamingtech esportsmedia

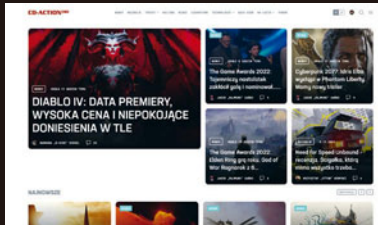
WYDAWCA: Gaming Tech Esports Media SA
BIURO REKLAMY: Lidia Ukleja, tel. 604 297 040
lidia.ukleja@cdaction.pl

SKLEP.CDACTION.PL

ZAMÓWISZ TU PRENUMERATĘ, KUPISZ GADŻETY I BĘDZIESZ NA BIEŻĄCO Z NOWOŚCIAMI, JAKIE WPROWADZA DO SPRZEDAŻY NASZE WYDAWNICTWO.

NA CDACTION.PL ZNAJDZIESZ ŚWIEŻE NEWSY I RECENZJE, ZAPOWIEDZI GIER, PUBLICYSTYKĘ, GAMEWALKERY, TESTY SPRZĘTU, COTYGODNIOWE SZPILE... I WIĘCEJ!

CDACTION.PL



CD-ACTION EXPO XXVII

WAKACYJNE ŚWIĘTO GRACZY

WSTĘP WOLNY!

ŚWIĘTUJ Z NAMI

GDZIE?
WROCŁAW,
HALA STULECIA

KIEDY?
1-2 LIPCA 2023

27. URODZINY!

PATRON HONOROWY

Wrocław
miasto spotkań

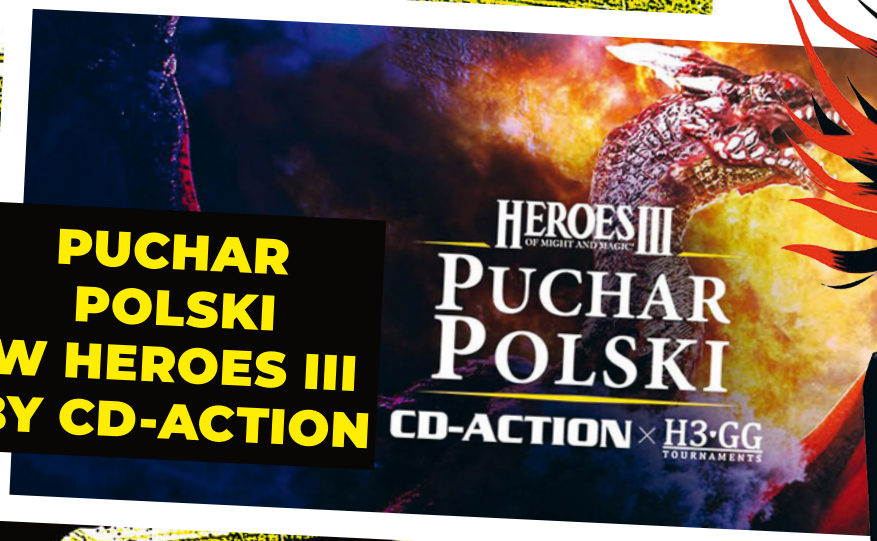
PARTNERZY

PREDATOR
ARCHON STUDIO
FROZEN DISTRICT
Nintendo
tp-link
Domino's Pizza

...i wiele innych atrakcji!

STREFA NINTENDO

PUCHAR POLSKI W HEROES III BY CD-ACTION



STREFA CD-ACTION FAMILY

iiyama
PULPBOOKS
NTT SYSTEM
theprotocol.it
INSTYTUT PAMIĘCI NARODOWEJ
UNTOLD TALES
Pyszne.pl
EREMITE GAMES

niE3

Można się zastanawiać, czy kilkudniowe targi à la E3 nie są dla graczy większą atrakcją niż rozbity na kilka tygodni ciąg pojedynczych konferencji, niewątpliwie jednak w ostatecznym rozrachunku przynoszą to samo – wysyp zapowiedzi, ogłoszeń i nowych informacji na temat wyczekiwanych tytułów. Z niemałym trudem spośród setek gier zaprezentowanych podczas kilkunastu wydarzeń wybraliśmy garść produkcji, które prezentujemy bliżej na następnych stronach.

STARFIELD

PC, XSX | RPG, KOSMOS | BETHESDA GAME STUDIOS | 6 WRZEŚNIA 2023

PONAD tysiąc światów do odwiedzenia – tak zaczęła się prezentacja Starfielda w ramach Xbox Games Showcase. Obraz, jaki pozostawiła, można zaś podsumować jednym słowem: ogrom. Kosmosu, wyposażenia, detali, możliwości w kreowaniu postaci... To eksploracyjny erpeg, w którym od podstaw stworzymy nie tylko prowadzonego przez nas bohatera, lecz także jego statek i bazy, zatrudnimy też załogę. Będziemy mieć wpływ na to, jak działa nasza kosmiczna taksówka, przekierowując w razie potrzeby moc do pożądanych podsystemów. Dolecimy do niemal każdego widocznego ciała niebieskiego, a w międzyczasie poromansujemy z napotkanymi po drodze ciałami już bardziej biologicznymi. **Odwiedzimy New Atlantis – największe w historii „zbudowane" przez Bethesdę wirtualne miasto.** Pomocne w przezwyciężeniu zróżnicowanej grawitacji kolejnych planet okażą się z kolei jet packi. A gdy już to wszystko ogarniemy, to... dostaniemy co najmniej jeden dodatek fabularny. Grafika? Wymagająca i nowoczesna – zobaczymy światy stworzone z wykorzystaniem globalnego oświetlenia w czasie rzeczywistym, które prezentują się odmiennie w zależności od towarzyszącej im gwiazdy. I pewnie m.in. dlatego na XSX gra będzie działać w zaledwie 30 klatkach na sekundę... ***[Krigor]***

Prince of Persia: The Lost Crown

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | PLATFORMOWA
UBISOFT MONTPELLIER | 18 STYCZNIA 2024

W MAJU dowiedzieliśmy się, że na remake Piasków Czasu przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać, ale w trakcie tegorocznego niE3 Książę Persji jednak się pojawił. W sposób, który podzielił fanów – **zamiast pełnoprawnej części serii zobaczyliśmy bowiem platformówkę 2,5D**, gdzie do walki oraz rozwiązywania zagadek będziemy wykorzystywać moce kontrolowania czasu. Zarówno nieco komiksowa grafika, kojarząca się odrobinę z Immortals Fenyx Rising, jak i rapowy utwór w trailerze mogą wskazywać, że produkcja skupi się na „byciu cool". And I'm cool with that, o ile okaże się przy okazji dobrą grą. Nawet jeśli – co wzbudziło zaskoczenie – nie pokierujemy w niej samym księciem. ***[Ninho]***

Marvel's Spider-Man 2

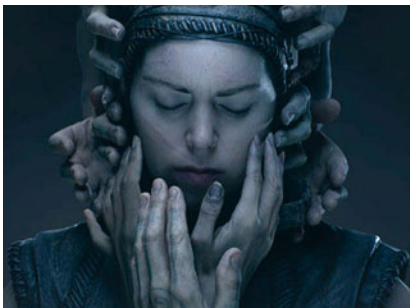
PS5 | AKCJA | INSOMNIAC GAMES | 20 PAŹDZIERNIKA 2023

PO POKAZIE Sony można się zżymać, że drugi (lub – jak kto woli – trzeci) Spider-Man **nie zapowiada się na rewolucję, a „jedynie" rozwinięcie znanej formuły rozgrywki**. Jasne, prawdopodobnie tak właśnie będzie, ale – szczerze mówiąc – po rewelacyjnych poprzedniczkach niespecjalnie mi to przeszkadza, ba, mogę się założyć, że nie jestem w tych odczuciach odosobniony. Zwłaszcza że oprócz Venoma (o którym wiedzieliśmy już wcześniej) na drodze Petera i Milesa staną Lizard oraz Kraven Łowca, czarne charaktery doskonale znane fanom Pajączka. Nie martwi mnie nawet raczej nieporywająca, mocno oskryptowana misja zaprezentowana podczas PlayStation Showcase (jej główną atrakcję stanowił pościg za przerośniętym dronem) – pierwszy Spider-Man też nie zachwycał na przedpremierowych pokazach. Kilkuminutowy gameplay ujawnił jednak garść nowości: nieodwiedzane wcześniej, mniej wertykalne rejony Nowego Jorku, pozwalający szybować z zawrotną prędkością wingsuit czy moce symbiotowego (tj. „venomowego") kostiumu, dzięki któremu Peter równie często co żartami, będzie rzucał oderwanymi kończ... No nie, z tym to poczekamy na Wolverine'a. ***[Witold]***

Senua's Saga: Hellblade II

PC, XSX | AKCJA | NINJA THEORY | 2024

NIEWIELE nowego dowiedzieliśmy się o wyczekiwanej kontynuacji podróży Senui – podczas Xbox Games Showcase pokazano wprawdzie czterominutowy zwiastun, ale skupiał się on na doznaniach audiowizualnych. Bez szerszego kontekstu fabularnego trudno odnieść się do tego, co czeka na główną bohaterkę, wiemy natomiast, że **sequel Hellblade'a będzie wyglądał i brzmiał fenomenalnie**, a w dalszym ciągu ważnym wątkiem narracyjnym pozostanie nierówna walka człowieka z jego własną psychiką. W tę Senui zagłębimy się ponownie w 2024 roku. ***[Ninho]***



Metal Gear Solid Δ: Snake Eater

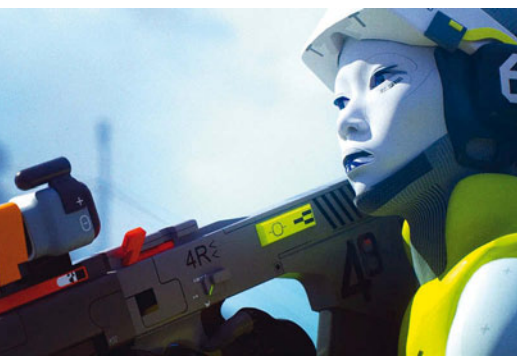
PC, PS5, XSX | SKRADANKA | KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT | DATA NIEZNANA

NIBY plotki na ten temat krążyły od dawna, ale i tak zapowiedź remake'u pierwszego rozdziału sagi Snake'a należała do najjaśniejszych wydarzeń ostatnich tygodni. Niestety o konkretach czy tym bardziej gameplayu możemy na razie jedynie pomarzyć. Twórcy obiecują **wierne odwzorowanie fabuły i projektu legendarnej „trójki" przy jednoczesnym rozwinięciu samej rozgrywki** dzięki m.in. „oszałamiającej grafice". Trzymamy kciuki, nastawiając się raczej na długie oczekiwanie – na szczęście umili je mające ukazać się jesienią Master Collection, czyli zestaw portów poprzednich odsłon na współczesne platformy (o „czwórce" na razie cisza, ale skoro to Vol. 1, pomarzyć można). ***[Witold]***

Marathon

PC, PS5, XSX | EXTRACTION SHOOTER | BUNGIE | DATA NIEZNANA

KAŻDA zapowiedź nowej gry Bungie wywołuje zrozumiałe poruszenie, jednak **pomysł wskrzeszenia zapomnianej serii FPS-ów Marathon wzbudził delikatne zdziwienie**. Studio szukało tła fabularnego dla swojego extraction shootera, a że pod ręką miało gotowe uniwersum science fiction... Cóż, w zapowiedziach znajdziemy „tajemnicze artefakty" czy „uśpioną od dawna AI", więc mniej więcej wiadomo, jakich klimatów się spodziewać. O rozgrywce nie da się zaś na razie zbyt wiele powiedzieć, prócz tego, co można wywnioskować z samego gatunku: gotujcie się na starcia z wrogami sterowanymi przez komputer oraz konkurowanie z innymi graczami o loot. A wszystko to w pojedynkę lub trzyosobowych drużynach. ***[Witold]***



FABLE

PC, XSX | RPG, AKCJA | PLAYGROUND GAMES | DATA NIEZNANA

NAJWAŻNIEJSZA nowa informacja na temat Fable po showcasie Xboksa? Na pewno nie fakt, iż **gra trafi do Game Passa w dniu premiery**, bo to wiemy od dawna. Inna sprawa, że więcej z trailera, w którym główną rolę grał Richard Ayoade (pamiętny Maurice Moss z „Techników magików"), trudno wycisnąć. Wiemy tylko, że zwiastun w całości działał na silniku gry, a dodatkowo nie ma wątpliwości, że po raz kolejny dostaniemy historię o herosach, o których każdy enpec będzie miał swoje zdanie. A opowiedzą ją twórcy z Playground Games, do tej pory kojarzeni raczej z jedną z najlepszych serii wyścigowych w historii – Forzą. Jak te doświadczenia przełożą się na gatunek RPG? Dowiemy się... kiedyś. Choć produkcja Fable została zapowiedziana po raz pierwszy w 2020 roku, to wciąż próżno szukać konkretów czy choćby przybliżonej daty premiery. ***[Ninho]***

Avowed

PC, XSX | RPG, AKCJA
OBSIDIAN ENTERTAINMENT | 2024

PO PIERWSZEJ zapowiedzi Avowed szybko okrzyknięto Skyrimem Obsidianu. Teraz twórcy studzą jednak zapał graczy, przyrównując skalę swojego nowego dzieła do The Outer Worlds – co oczywiście nie jest niczym złym. Mniejszy rozmach ma pozwolić na skupienie się na właściwej rozgrywce czy relacjach z postaciami, ale w opublikowanym zwiastunie większość czasu poświęcono walce. A wygląda na to, że tu każdy znajdzie coś dla siebie: miecze, topory, łuki, prosta broń palna, w dodatku wszystko to wspomagane magią wszelkiej maści. **Zapowiada się porządne RPG fantasy**, a takich, sami przyznacie, nigdy dość. Szczególnie że komu jak komu, ale Obsidianowi chyba możemy ufać. ***[Witold]***

The Talos Principle 2

PC, PS5, XSX | LOGICZNA | CROTEAM | 2023

POPRZEDNIE The Talos Principle wzięło wszystkich z zaskoczenia – chyba nikt się nie spodziewał, że twórcy Serious Sama dadzą światu jedną z lepszych gier logicznych w historii... a przy tym produkcję jak mało która nurzającą się w filozofii. „Dwójka" nic w tej materii nie zmieni – **znów na zmianę głowić się będziemy nad naturą wszechświata czy sensem cywilizacji i coraz bardziej skomplikowanymi zagadkami**, tym razem wymagającymi od gracza np. manipulowania grawitacją. ***[Witold]***

STAR WARS OUTLAWS

PC, PS5, XSX | ACTION ADVENTURE, OTWARTY ŚWIAT
MASSIVE ENTERTAINMENT | 2024

GWIEZDNE Wojny z otwartym światem. Akcja osadzona między wydarzeniami z drugiej i trzeciej części jedynej słusznej trylogii. Wygadana bohaterka, której niekoniecznie po drodze z imperialnym (a pewnie nie tylko) prawem i która bez wątpienia „strzela pierwsza". Brzmi jak marzenie? A zapowiada się na to, że Ubisoftowi... no, może niekoniecznie uda się je spełnić w 100%, ale Outlaws zdecydowanie warto mieć na oku. Prezentowany gameplay sprawił, że chcę wierzyć – pewnie, strzelaniny czy skradanie się wyglądają nieco sztywno, ale już gnanie na ścigaczu po planetach Odległych Rubieży i odwiedzanie rozrzuconych na nich miasteczek pełnych podejrzanych kantyn, przekupnych oficerów Imperium, łowców nagród pracujących dla syndykatów przestępczych itd. to coś, czego trudno mi będzie sobie odmówić. A dodajmy do tego latanie własnym statkiem i kosmiczne bitwy... Ach, naprawdę nie potrzebuję do szczęścia mieczy świetlnych. **Jeżeli tylko Massive utrzyma ten mniej heroiczny, szmuglersko przybrudzony klimat przez większą część gry, poczuję się zadowolony.** I jakoś przeboleję obowiązkową dla marki słodką maskotkę (choć tym razem to zwierzaczek, nie robot), bo główna bohaterka, Kay Vess, zapowiada się na razie satysfakcjonująco „hanosolowo". ***[Witold]***

Ghostrunner 2

PC, PS5, XSX | AKCJA | ONE MORE LEVEL | 2023

CZEGO jak czego, ale motocykla w zwiastunie sequela Ghostrunnera – zdaniem niektórych najlepszej cyberpunkowej gry 2020 roku – zobaczyć się nie spodziewaliśmy. Skoro jednak **twórcy chcieli jeszcze bardziej podkręcić tempo rozgrywki**, pędzący z prędkością ponad 200 km/h ścigacz faktycznie wydaje się do tego celu idealny. Ale spokojnie, nie zabraknie przez to okazji do biegania po ścianach, machania kataną czy ginięcia raz za razem na skomplikowanych torach przeszkód. Szczególnie że tym razem prócz Wieży Dharma zwiedzimy też świat poza nią. ***[Witold]***

Lies of P

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | SOULSLIKE | ROUND8 STUDIO | 19 WRZEŚNIA 2023

JEŚLI do tej pory produkcja z Pinokiem w roli głównej kojarzyła się wam z Bloodborne'em, po ograniu udostępnionego przez twórców dema to wrażenie zostanie tylko spotęgowane. Pod względem klimatu inspiracje widoczne były jak na dłoni, lecz je dało się zrzucić na karb wiktoriańskiej architektury. Kiedy jednak po kwadransie zabawy otworzyłem swój pierwszy skrót do odwiedzanej do tej pory okrężną drogą lokacji, a w międzyczasie, czyszcząc drogę z blaszanych marionetek, byłem nagradzany za agresywny styl grania, dzięki któremu odnawiały się punkty życia, poczułem się jak w Yharnam. Nie zabrakło również soulsborne'owych Dusz (tutaj zwanych Ergo) – dość napisać, że Lies of P nie kryje się z tym, skąd czerpie całymi garściami.

Inna sprawa, że **rozgrywka okazuje się na tyle odmienna od dzieł FromSoftware, że można uznać produkcję za coś więcej niż uzurpatora**. Gameplayowi nie brakuje złożoności – mam za sobą pierwszego z trzech bossów (demo jest dość długie) i choć hitboksy nie zawsze były po mojej stronie, to bawiłem się nieźle. Czy teraz czekam na Lies of P jeszcze bardziej? Nie. <dźwięk rosnącego nosa> ***[Ninho]***

Avatar: Frontiers of Pandora

PC, PS5, XSX | ACTION ADVENTURE
MASSIVE ENTERTAINMENT | 7 GRUDNIA 2023

GRA akcji z elementami (mocno opcjonalnego) skradania się, perspektywa pierwszej osoby, otwarty świat – kolejny Far Cry? Nie, to po prostu **developerzy odpowiedzialni za The Division i FC3 tworzą tytuł na podstawie najbardziej kasowego dzieła w historii kinematografii**. Na dotychczasowych pokazach wyglądał jak... produkcja Ubisoftu, tyle że w uniwersum Avatara. Zaleta to czy wada? Sami sobie odpowiedzcie na to pytanie. Ja mam jedynie nadzieję, że zwiedzanie Zachodnich Rubieży – niezbadanego do tej pory kontynentu Pandory – będzie zajęciem ciekawszym niż eksploracja w którymkolwiek z ostatnich Far Cry'ów. ***[Ninho]***

Dragon's Dogma II

PC, PS5, XSX | RPG | CAPCOM | DATA NIEZNANA

POWRÓT japońskiego erpega zapowiedziano przed rokiem, a teraz podczas pokazu Capcomu poznaliśmy więcej szczegółów odnośnie do nadchodzącego sequela. **Czterokrotnie większy niż w pierwowzorze otwarty świat powołany zostanie do życia za sprawą RE Engine'u**, a przemierzymy go bez udziału innych osób, za to ze znanymi z pierwszej części Pionkami, tj. kontrolowanymi przez AI towarzyszami. Ci mają sprawić, że „poczujemy się, jakbyśmy grali w co-opie". Poza głównym Pawnem będziemy mogli przywołać dwóch dodatkowych, których wypożyczymy od innych graczy. W takiej drużynie przyjdzie nam walczyć za pomocą miecza i magii i z wykorzystaniem zaawansowanego silnika fizycznego. Kiedy? Tego niestety wciąż nie wiemy. ***[Ninho]***

Witchfire

PC | FPS | THE ASTRONAUTS | 20 WRZEŚNIA 2023 (WCZESNY DOSTĘP)

NAJNOWSZE dzieło Adriana Chmielarza i jego Astronautów w końcu ujrzy światło dzienne... acz na razie jedynie we wczesnym dostępie. Ponieważ na ich FPS-a w klimatach dark fantasy czekamy od dobrych kilku lat, nie ma co narzekać – zwłaszcza że na gameplayach polowanie na wiedźmy i wojna z wrogami Watykanu **prezentuje się jak gratka dla wielbicieli tzw. starej szkoły**. A że walka zapowiada się na poważną, oprócz „bezbożnego arsenału broni" skorzystamy też z magii, nudzić się więc raczej nie będziemy. ***[Witold]***

Like a Dragon Gaiden: The Man Who Erased His Name

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA | RYU GA GOTOKU STUDIO | 9 LISTOPADA 2023

TWÓRCY ewidentnie **nie potrafią dać spokoju Kiryu i nie pozwalają mu nacieszyć się zasłużoną emeryturą**. Bohater porzucił dawne życie i związki z yakuzą, lecz przed przeszłością trudno uciec – i choć o fabule wiemy niewiele, wygląda na to, że nie wszyscy uwierzyli, że Smok Dojimy odszedł na dobre. Ponownie ruszymy więc na ulice Osaki i Jokohamy (a naprawdę byłbym zaskoczony, gdybyśmy nie zahaczyli choć na chwilę o Kamurocho), z tłumami wrogów radząc sobie tym razem za pomocą dwóch stylów walki: yakuzy i agenta (ten drugi wykorzysta różnego rodzaju gadżety, np. elektryczny bicz). Bez zaskoczenia: w programie również karaoke i wyścigi samochodzików. I jak tu nie kochać tej serii?

PS Poznaliśmy też tytuł ósmej odsłony serii, czyli Like a Dragon: Infinite Wealth. Gra trafi na rynek na początku 2024. ***[Witold]***

REKLAMA

REKLAMA

Alan Wake 2

PC, PS5, XSX | SURVIVAL HORROR, AKCJA
REMEDY ENTERTAINMENT | 17 PAŹDZIERNIKA 2023

SAM LAKE nie zrezygnował podczas krótkiej rozmowy z Geoffem Keighleyem w trakcie Summer Game Fest z typowej dla gier Remedy narracji opartej na niedopowiedzeniach i dwuznacznościach. Stąd też trudno do końca powiedzieć, jak powinniśmy interpretować jego słowa o dwóch odrębnych rzeczywistościach, w których rozgrywać się mają wydarzenia Alana Wake'a 2. Jeśli wierzyć developerowi na słowo, będziemy mogli przełączać się między nimi w dowolnym momencie, a nawet przejść całą grę, ignorując jeden z wykreowanych przez Finów światów. Wiadomo, że dostaniemy pierwszy survival horror w historii studia, a **drugą obok tytułowego bohatera grywalną postacią będzie Saga Anderson, profilerka FBI**, która przybędzie do Bright Falls, by zbadać serię rytualnych morderstw. Choć podobno nie musimy znać fabuły pierwszej części, by zrozumieć historię opowiedzianą w sequelu, to biorąc pod uwagę fakt istnienia „uniwersum Remedy" (wszystkie produkcje studia przeplatają się ze sobą), na wiernych fanów fińskiego podejścia do tworzenia gier na pewno czeka sporo smaczków. Nie czeka natomiast na nich pudełko z grą w preorderze – Alan Wake 2 będzie dostępny wyłącznie w dystrybucji cyfrowej. ***[Ninho]***

Lords of the Fallen

PC, PS5, XSX | SOULSLIKE | HEXWORKS
13 PAŹDZIERNIKA 2023

– MAMO, możemy mieć Soulsy?
– Przecież mamy Soulsy w domu.
Soulsy w domu:

Tym popularnym memem mogliśmy skwitować wydane w 2014 roku Lords of the Fallen.

Clockwork Revolution

PC, XSX | RPG | INXILE ENTERTAINMENT
DATA NIEZNANA

NIE WINIĘ nikogo, kto, widząc zwiastun nowej gry studia Briana Fargo, pomyślał, że to kolejny BioShock. **Atmosfera steampunkowego miasta Avalon faktycznie mogła kojarzyć się z Infinite**, podobnie jak motyw skakania po różnych liniach czasowych. Nie dajcie się jednak zwieść, bo Clockwork Revolution ma być nie FPS-em, tylko pełnoprawnym erpegiem. Choć strzelania z pewnością w nim nie zabraknie, ważniejsza będzie jednak możliwość cofania się do różnych kluczowych wydarzeń, podczas których swoimi wyborami wpłyniemy na przyszłość... czy tam teraźniejszość. ***[Witold]***

MORTAL KOMBAT 1

PC, PS5, XSX, NS | BIJATYKA | NETHERREALM STUDIOS | 19 WRZEŚNIA 2023

NO TO znowu mamy reboot – tym razem jednak miękki i w zasadzie niestanowiący żadnej niespodzianki, jeśli ktoś zagłębił się w fabułę poprzedniej części. Akcja kolejnej odsłony serii będzie osadzona w czasach Nowej ery, która powstała po tym, jak Liu Kang w finale „jedenastki" wszedł do panteonu. W grze pojawi się system nazwany Cameo, czyli urozmaicenie zabawy polegające na tym, że **do dyspozycji w trakcie walk dostaniemy nie tylko naszego głównego zawodnika, ale też jego pomocnika**, który stanie z boku i od czasu do czasu wesprze nas, wyskakując zza kadru i... cóż, dokładając coś od siebie. Rozpoczynając rundę, wybierzemy jednego i drugiego – współpraca pomiędzy tą dwójką ma być dostępna na żądanie (jeden specjalny przycisk plus kierunki urozmaicające wejście), a dzięki nowej funkcji stworzymy niespotykane kombinacje ciosów. Przy tej okazji developerzy obiecują też sporo nawiązań do starszych odsłon serii. Niespodzianką jest również fakt, że w grze pojawi się... Jean-Claude Van Damme jako Johny Cage – także w warstwie audio. ***[Krigor]***

(*) Choć grę tworzy Hexworks – należące do CI Games studio z biurami w Barcelonie i Bukareszcie.

Rodzime CI Games musiało podzielać tę opinię i najwyraźniej postanowiło odciąć się od pierwszego LotF, skoro nadchodząca gra będzie rebootem, a akcja osadzona zostanie 1000 lat po wydarzeniach z poprzedniczki. Założenia pozostają jednak te same – to wciąż soulslike garściami czerpiący ze spuścizny FromSoftware, soulsborne'ową proweniencję czuć tutaj od architektury po walkę i projekt potworów. Tym, co ma produkcję wyróżniać na tle innych tego typu gier, jest **system dwóch światów Axiom (kraina żywych) i Umbral (kraina umarłych), których naprzemienne odwiedzanie okaże się kluczowe dla odkrywania fabuły**. Ta tym razem nie będzie – jeśli wierzyć twórcom – jedynie pretekstem do szermierki z potwornościami zamieszkującymi ziemie Mournstead. Mam nadzieję, że zamiast memem potencjalną recenzję zakończę w przyszłości słowami: „Polacy(*) swoje souslike'owe gry mają i wstydzić się ich nie muszą". ***[Ninho]***

ASSASSIN'S CREED MIRAGE

PC, PS5, PS4, XSX, XBO | AKCJA | UBISOFT BORDEAUX | 12 PAŹDZIERNIKA 2023

UKŁON wobec klasycznych odsłon (czy nam się to podoba, czy nie, pierwszy AC skończy w listopadzie 16 lat!) i odpoczynek od rozdętych do granic możliwości otwartych światów, w które seria przekształciła się w ostatnich paru częściach. Na papierze świetny pomysł, w praktyce – a przynajmniej sądząc po zwiastunach i fragmentach rozgrywki zaprezentowanych podczas Ubisoft Forward – **przedziwny szpagat między przeszłością i teraźniejszością cyklu Assassin's Creed**. Jak Witold w rozmowie ze mną celnie zauważył, Mirage naprawdę wygląda z jednej strony jak stare, a z drugiej jak nowe Asasyny. I w obu przypadkach nie należy traktować tego jako komplementu. To produkcja cross-genowa, co niestety również czuć, podobnie jak fakt, iż wstępnie miała być dodatkiem do Valhalli. Z tego pomysłu ostał się jedynie główny bohater – Basim Ibn Ishaq znany z wikińskiej odsłony AC. Od tego, czy Mirage okaże się sukcesem komercyjnym, może natomiast zależeć przyszłość serii – kto wie, czy mniejsze, poboczne, bardziej skondensowane odsłony nie zaczną częściej przedzielać kobył pokroju Odyssey czy wspomnianej już Valhalli, jeśli sprzedaż osiągnie zadowalający poziom. Pozostanę jednak sceptyczny, bo w tej chwili to raczej krok wstecz niźli powrót do korzeni. ***[Ninho]***

REKLAMA

REKLAMA

ASUS
ROG SWIFT OLED PG27AQDM
MONITOR OSTATECZNY
240 Hz
Szybka częstotliwość odświeżania
0.03 ms
Czas reakcji
Dedykowany radiator
przedłuża żywotność wyświetlacza OLED
Inteligentna optymalizacja napięcia
Poprawia jednolitość panelu
DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ
ASUS OLED

POD OSTRZAŁEM

Zdjęcie: Radek Zawadzki

POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Nie ma co ulegać nostalgii, więc polecę dwa współczesne seriale. „Rozdzielenie" z oferty Apple TV+, bo to miód na serce fanów sterylnej cyberpunkowej estetyki i ciekawe źródło przemyśleń dla każdego, kogo kiedyś skrzywdziła praca w korpo. Oprócz tego „Biały Lotos". Pierwszy sezon to wyborne toczenie beki z bogaczy, ale drugi to już krok w subtelniejszym kierunku, coś sięgającego znacznie głębiej... nawet jeśli z początku może wydawać się inaczej.

CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

Nie znoszę ciszy i bez przerwy staram się czegoś słuchać, a w tym roku szczególnie wypatruję debiutanckiej płyty warszawskiego zespołu Decadent Fun Club. Jego wokalista Paveu Ostrovsky bywa porównywany do Briana Molko z Placebo, muzyka to coś z pogranicza synthpopu à la Depeche Mode i nowej fali w stylu Maanamu. Grupa ma zresztą na koncie świetny cover utworu „Paranoja jest goła" – myślę, że od niego możecie spokojnie zacząć przygodę z twórczością Dekadentów (a potem wbijajcie na ich koncerty).

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

O szczurach już pisałem w CDA 05/2022, to tym razem dla sprawiedliwości niech będzie o kotce. Crockett ma 16 lat i od dawna widuję ją sporadycznie, lecz odegrała ważną rolę w trakcie mojego dorastania i liczę, że mogłaby to samo powiedzieć o mnie (choćby za sprawą wspólnych maratonów serialu „Policjanci z Miami"). Miłość do kotów wciąż jest we mnie żywa i mam nadzieję, że jeszcze kiedyś z jakimś zamieszkam. Od lat marzy mi się też krab tęczowy, którego nazwę Kratos.

JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Wszystko, co związane z muzyką, a więc kolekcjonowanie płyt, chodzenie na koncerty, ciągłe szukanie nowych artystów, a swego czasu próbowałem nawet nagrywać i produkować własne projekty. O moich muzycznych znaleziskach od ponad dziewięciu lat piszę na blogu „Jeszcze tego nie słyszałeś" – choć nie mam już dla niego tyle czasu, co kiedyś, wciąż zapraszam: jeszczenie.pl. Ponadto jestem niespełnionym prozaikiem: mam w szufladzie szkic cyberpunkowej powieści, a moje opowiadania publikowały m.in. Action Mag, Spider's Web, Wydawnictwo Phantom Books... i wkrótce coś spod znaku weird fiction powinno się ukazać w nowym periodyku Wydawnictwa IX, ale o tym na razie sza!

Z Riki po koncercie w nieistniejącym już warszawskim klubie Pogłos. Koniecznie sprawdźcie jej płyty!

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Nie jestem fanem wydawnictw Limited Run Games: czas na ich nabycie jest potwornie ograniczony, potem można je dostać wyłącznie z drugiej ręki za kosmiczne pieniądze, a do niemałych już cen trzeba doliczyć opłaty za wysyłkę z USA. Ale kiedy zapowiedziano wypasione wydanie kolekcji klasycznych odsłon mojej ukochanej Castlevanii, żaden głos rozsądku nie był w stanie mnie powstrzymać przed złożeniem zamówienia. Dzięki temu mam teraz na półce piękną podświetlaną dioramę, która po wciśnięciu guzika odgrywa „Bloody Tears", prawdopodobnie mój ulubiony utwór ze wszystkich gier tej marki.

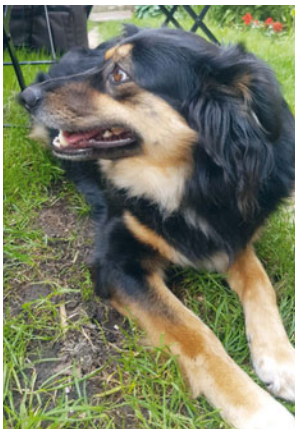
POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Staram się trzymać rękę na pulsie, jeśli chodzi o krajową literaturę szeroko pojętej grozy, i pewnie w tym miejscu powinienem polecić dowolną pozycję pióra Wojciecha Guni. W ostatnim czasie najbardziej zapadła mi jednak w pamięć debiutancka powieść Mariusza Wojteczka pt. „Ćmy i ludzie". Jej akcja rozgrywa się w Polsce niedalekiej przyszłości, a połowa „zabawy" to właśnie odkrywanie realiów. Nie jest to łatwa w ocenie lektura, odnoszę wrażenie, że powstała przede wszystkim jako wyraz frustracji autora otaczającą go rzeczywistością. Mam podobne obserwacje, toteż chciałbym, aby było o tej książce nieco głośniej niż teraz.

Stanisław Falenta
WOKULSKI

MASZ JAKIEŚ ZWIERZĄTKO?

Palmę z kokosa, która niestety dokonuje żywota. Nie przetrwała okresu zimowego i rosnących cen ogrzewania (wymaga stałej temperatury powyżej 20 stopni Celsjusza). W domu rodzinnym mam zaś cudownego psa o imieniu Benia.



CZEGO OSTATNIO SŁUCHASZ?

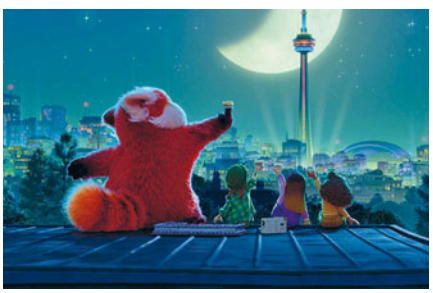
Latem postanowiłem na festiwalu muzycznym pójść na PC Music Showcase... i wsiąkłem. Od tamtego czasu nie mogę oderwać się od hyperpopu i jego różnych gałęzi. Czuję się wręcz idiotycznie z myślą, że tak długo mi zajęło odkrycie tego nurtu, ale gdy już to się stało, to wszystko zaczęło mieć sens: moja miłość do elektroniki, obciachowego popu, pogmatwanych kompozycji i taneczności... Agresywne syntezatory, przesadzona produkcja, nowatorskie eksperymenty, wszechobecna ironia – długo bym mógł wymieniać. Mam wrażenie, że w końcu znalazłem swoje muzyczne miejsce na Ziemi.

TWÓJ ULUBIONY GADŻET Z GRY

Portal Gun jest najsilniejszy i najmocniejszy. To z fikcyjnych. W „prawdziwości" jestem posiadaczem figurki skina Rippleya z pierwszego sezonu rozdziału drugiego Fortnite'a. To mój ulubiony skin i okres w tej grze. Figurka jest tak piękna, że prawie nie widać, że to Funko! Oprócz tego pluszowy Yoshi z ciuchlandu. Chyba nawet na oficjalnej licencji.

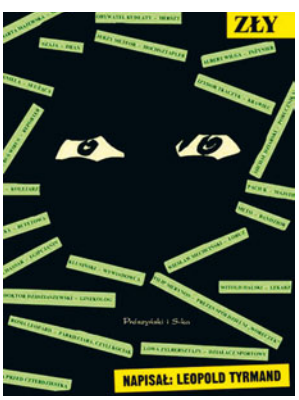
POLEĆ MI FILM LUB SERIAL

Jeśli macie dzieci lub sami choć trochę lubicie animacje, koniecznie obejrzyjcie film „To nie wypanda". Ku mojemu smutkowi nie poradził sobie w box offisie. Nie dość, że w sporej części świata wrzucono go tylko na Disney+, niejako degradując jego prestiż, to jeszcze tam, gdzie zdecydowano się na premierę kinową, poradził sobie słabo, jak na Pixara. A to naprawdę wyjątkowa animacja przełamująca fabularne tabu, próbująca podjąć zupełnie odmienne tematy niż dotychczasowe dzieła studia. Trzeba tylko zrozumieć, że w przeciwieństwie do poprzednich produkcji Pixara ten film nie jest kierowany do każdego – opisuje dość specyficzne doświadczenie pokoleniowe, na które trzeba otworzyć głowę podczas oglądania. A piosenki fikcyjnego boysbandu 4*Town trzymały się mnie jeszcze na długo po seansie.



POLEĆ MI KSIĄŻKĘ

Niedawno nadrobiłem „Złego" Leopolda Tyrmanda. To jedna z bardziej „książkowych" powieści, jakie dane mi było ostatnio czytać – pełna wyolbrzymień, nadzwyczajnych zbiegów okoliczności i bohaterów prowadzących absurdalnie elokwentne dialogi. Bardzo miła odmiana po lekturach z historii literatury. Poszukiwania Złego-mściciela wciągają po uszy, a pasja, z jaką autor opisuje bez końca odbudowywaną Warszawę, to uczucie mi niezwykle bliskie. Czekałbym na adaptację grową, ale bardzo niepokoi mnie zmiana Warszawy na Bad City w wersji angielskiej, wykupienie praw do powieści aż na 20 lat oraz NFT.



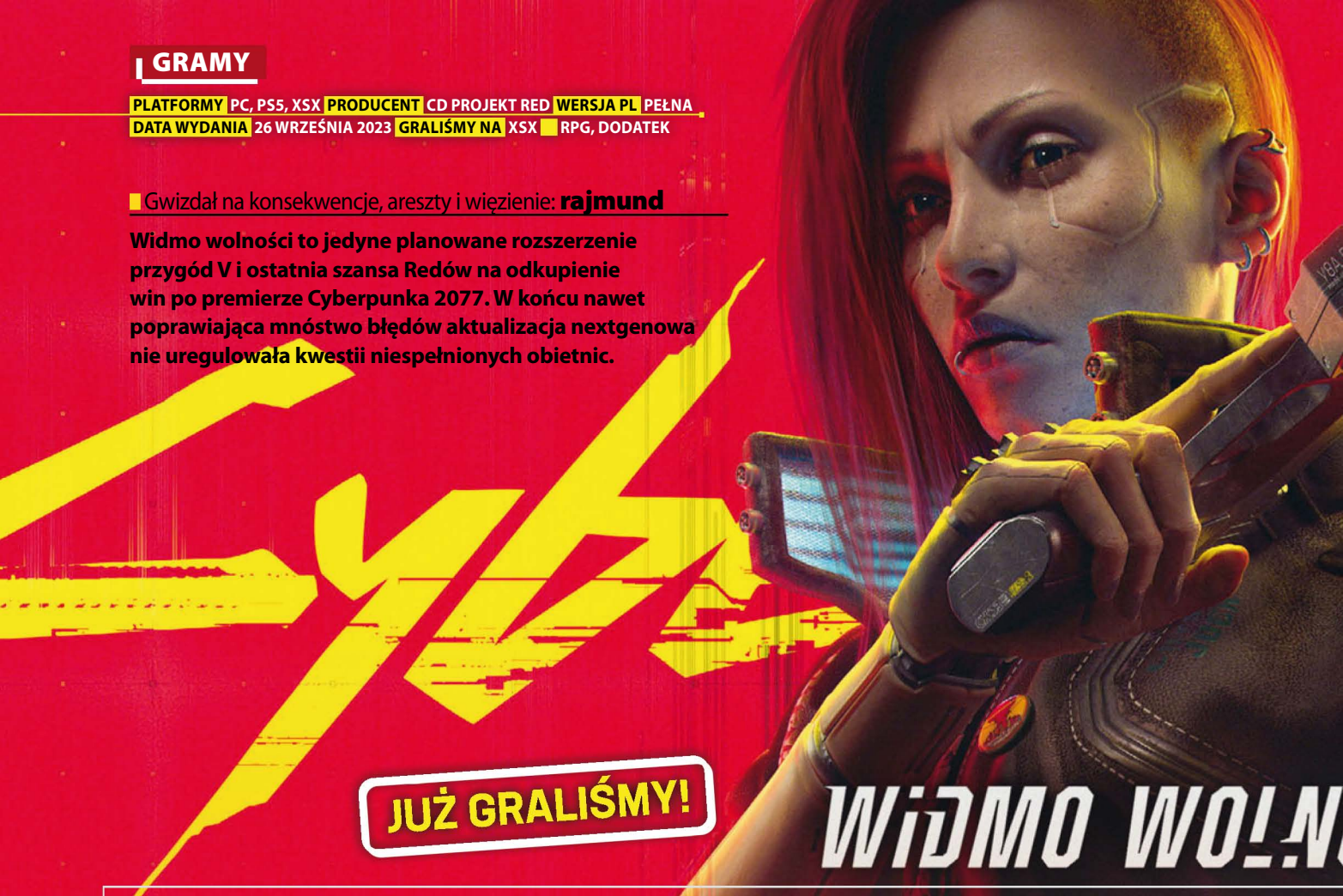
JAKIE MASZ HOBBY (POZA GRAMI)?

Gierki jak lustro odbijają moje zainteresowania. Fioła na punkcie Cities: Skylines zawdzięczam miłości do urbanistyki i... transportu miejskiego. (Nawet napisałem do poprzedniego numeru tekst o SimCity). Można na mnie wpaść na forum SkyscraperCity.com, ale nawet nie będziecie wiedzieli, że to ja, hi, hi! Minecrafta lubię chyba dlatego, że kocham sztukę, w tym czynne tworzenie własnej i – w formie biernej – nawiedzanie wernisaży. Ponadto wskakuję też za konsoletę, ale to bardzo rzadkie, bo – jak wiadomo – DJ-ów jest obecnie więcej niż potencjalnych słuchaczy. I nie, nie gram pod nickiem Wokulski. A pod jakim? Tajemnica.

PLATFORMY PC, PS5, XSX | PRODUCENT CD PROJEKT RED | WERSJA PL PEŁNA
DATA WYDANIA 26 WRZEŚNIA 2023 | GRALIŚMY NA XSX | RPG, DODATEK

Gwizdał na konsekwencje, areszty i więzienie: **rajmund**

Widmo wolności to jedyne planowane rozszerzenie przygód V i ostatnia szansa Redów na odkupienie win po premierze Cyberpunka 2077. W końcu nawet poprawiająca mnóstwo błędów aktualizacja nextgenowa nie uregulowała kwestii niespełnionych obietnic.



Gdy Cyberpunk 2077 trafił na rynek w grudniu 2020, nie brakowało w nim elementów, na które można było ponarzekać (szczególnie jeśli próbowaliśmy go ograć na konsolach poprzedniej generacji...), jednak nikt raczej nie marudził na przedstawioną w nim opowieść. Historia V sprawdziłaby się doskonale jako scenariusz cyberpunkowego filmu z najwyższej półki i to właśnie dzięki fabule nie dało się oderwać od produkcji Redów nawet przy zalewie mniejszych i większych bugów. Postać wiecznie droczącego się z głównym bohaterem Johnny'ego Silverhanda, przeważająca część wątków romansowych (szczególnie ten z Panam Palmer) czy gorzkie zakończenia to rzeczy, których prędko nie zapomnimy, o ile tylko daliśmy Cyberpunkowi szansę.

Prezydencki poker

Również w przypadku Widma wolności nie martwię się o główny wątek fabularny. Pretekstem do jego wprowadzenia jest postać Songbird, tajemniczej netrunnerki, która włamuje się do Relica V i wplątuje naszą postać w polityczną intrygę. Już na początku rozszerzenia zostajemy świadkami katastrofy lotniczej wywołanej przez Kurta Hansena, samozwańczego przywódcę części Pacifiki znanej jako Dogtown. **Atak na Rosalind Myers, prezydent Nowych Stanów Zjednoczonych Ameryki, to sprawa tym poważniejsza, że może doprowadzić do nowej wojny w Night City.** Nastroje w mieście są już i tak wystarczająco napięte, a działania Myers wzbudzają od dawna wiele kontrowersji.

> Widmo wolności ma szansę urzec nas historią tak jak lata temu dodatki do Wiedźmina 3.

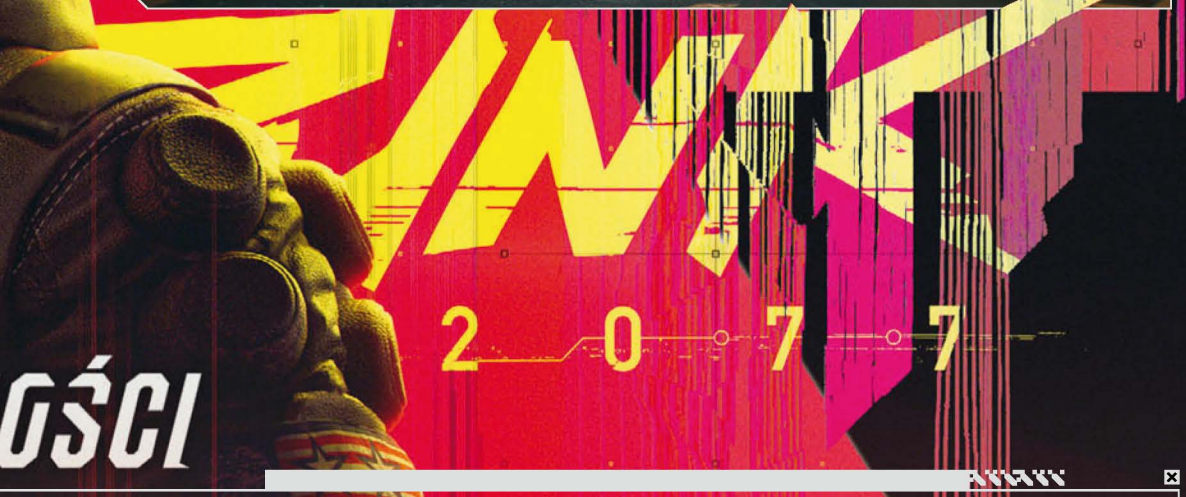
Ale może tak źle nie będzie, ponieważ gdy docieramy do wraku zestrzelonego transportowca, okazuje się, że Myers wcale nie zginęła. Na prośbę Songbird pomagamy pani prezydent w ucieczce i ukrywamy się w nieodległej melinie, gdzie czeka na nas kilka prostych zagadek. Niestety netrunnerka wbrew obietnicy nie daje więcej znaku życia, a ostatnią deską ratunku pozostaje kontakt polityczki w FIA, niejaki agent Solomon Reed... Zgadzając się pomóc przywódczyni Nowych Stanów Zjednoczonych Ameryki, możemy nawet wyrecytować znaną już ze zwiastuna przysięgę. Warto tego spróbować, choćby dla reakcji Johnny'ego Silverhanda.

Dogtown: dzielnica pod psem

Po zaliczeniu krótkiego ciągu obowiązkowych questów wstępnych, które mają nas wciągnąć w nową historię, czeka nas swego rodzaju powtórka z rozrywki. Moment, kiedy wyszedłem „na miasto" w Dogtown, od razu skojarzył mi się z chwilą, gdy po raz pierwszy opuszczało się mieszkanie V i Night City stawało przed nami otworem. To właśnie ta dzielnica stanowi dla CD Projektu Red szansę na ponowne pokazanie światu Pacifiki, która w podstawowej wersji gry była powszechnie krytykowana. Pamiętacie ten nieszczęsny stadion zionący pustką, całkiem udany symbol zaprzepaszczonego potencjału całej okolicy? Dzięki Widmu wolności ten rejon odżył.

Godzina, którą dane mi było spędzić na ulicach Dogtown, to zdecydowanie za mało, by poznać wszystkie wprowadzone przez twórców nowości, jednak część zdążyła zrobić na mnie wrażenie. Już po kilku krokach dostałem telefon od Mr. Handsa oferującego mi świeże kontrakty do wykonania (a ponadto twórcy obiecują zupełnie nowe aktywności w postaci zrzutów i misji kurierskich). W paru miejscach zdążyłem też dostrzec kolejne graffiti z kartami tarota. Gdy postanowiłem przywołać pojazd do dalszej eksploracji, moją uwagę zwrócił nowy wóz opancerzony. Nie tylko wyglądał potężnie, lecz także miał w asortymencie to, o czym pewnie niejeden z nas marzył w trakcie oskryptowanych momentów Cyberpunka 2077, w których strzelaliśmy z maszyny niczym w starych, dobrych rail shooterach. **Tak jest: do Night City zawitały uzbrojone samochody.**

Dogtown to takie „miasto w mieście", a zarazem najbardziej niebezpieczna dzielnica Night City.



Wybierając się na przejażdżkę takim cackiem, mogłem skorzystać z wymagającego ręcznego celowania działka lub rakiet samonaprowadzających. To pierwsze było doskonałe do robienia ogólnej demolki, drugie sprawdzało się wyłącznie wtedy, gdy w pobliżu miałem już wrogie jednostki. Niestety model dokonywanych w ten sposób zniszczeń nie powala. Owszem, możemy efektownie wysadzić niemal każde auto, jakie spotkamy na drodze, ale już elementy otoczenia, na których wypróbowywałem nowe narzędzia destrukcji, stały dalej bez najmniejszego zadrapania. Ale to nic, momentalnie o tym zapomnicie, gdy powiem wam, że od teraz rozróby na ulicach Night City niosą za sobą poważne konsekwencje.

MaxTac – ten numer to kłopoty

Gdyby zrobić ankietę wśród graczy na temat tego, jakiego elementu najbardziej zabrakło im w Cyberpunku 2077, prawdopodobnie zwyciężyłby system pościgów policyjnych. Nie oszukujmy się: nie działało to w zadowalający sposób na premierę i nawet wszystkie wydane później patche nie były w stanie wprowadzić mechanizmów, które choćby w najmniejszym stopniu satysfakcjonowałyby graczy żądnych łamania prawa. Policjanci pojawiali się znikąd, równie szybko potrafili zniknąć, a ich eliminacja pozwalała błyskawicznie zakończyć „pościg" – i o przestępstwie wszyscy od razu zapominali.

W tym większym szoku byłem, kiedy wyjechałem moim nowym opancerzonym wozem na ulice Night City, rozwalając z działka co popadnie, a do tego posyłając rakiety w stronę każdego radiowozu (amunicja odnawia się automatycznie – jedynie cooldown ogranicza nasze niszczycielskie zapędy). Policja wzywała posiłki, blokowała ulice, a **gdy osiągnąłem maksymalny poziom wyjęcia spod prawa... nasłano na mnie minibossów w postaci agentów MaxTacu, którzy zabili mnie w kilka chwil**. Aż się na moment wzruszyłem – właśnie tak to powinno było wyglądać od samego początku.

Widmo odkupienia

Niestety zdążyłem zaledwie liznąć nowości, lecz to, co zobaczyłem, zrobiło na mnie pozytywne wrażenie. Przede wszystkim czuję, że twórcy wzięli sobie do serca reakcje fanów na elementy, których zabrakło w podstawowej wersji gry. Sam przeprojektowany system policji dał mi dużo frajdy, nowe finishery i ground slamy sprawdziły się w walce wręcz, a do tego dojdzie jeszcze drzewko atutów Relic z szeregiem świeżych umiejętności. Mając w pamięci Serca z kamienia czy Krew i wino, liczę na to, iż również ten dodatek okaże się godnym zakończeniem przygody z grą Redów... a potem pozostaje tylko trzymać kciuki, by odległa premiera pełnoprawnego sequela Cyberpunka 2077 przebiegła bez większych problemów. |CDA|

CD Projekt Red wie, jak stworzyć odpowiedni klimat.

NIE TYLKO IDRIS ELBA

Jak wszyscy wiemy z grudniowego zwiastuna, główną gwiazdą Widma wolności będzie znany choćby z popularnego serialu „Luther" Idris Elba. Brytyjski aktor wciela się w agenta FIA, Solomona Reeda, który ma nam pomóc w ochronie Rosalind Myers. W udostępnionym mi fragmencie spotkałem go tylko na chwilę: początkowo nieufnie nawet nie pozwalał mi spojrzeć w swoją stronę, a gdy już wsiedliśmy razem do samochodu, czas na ogrywanie dema dobiegł końca.

Pamiętajmy, że nie będzie to jedyne znane nazwisko, które pojawi się w dodatku. W rolę jednej z didżejek radiowych wciela się Sasha Grey: niegdyś gwiazda filmów dla dorosłych, dziś przede wszystkim artystka, pisarka i streamerka gier. W ramówce prowadzonej przez nią stacji Growl FM usłyszymy utwory wyłonione w ramach specjalnego konkursu zorganizowanego w zeszłym roku przez CD Projekt Red.

CIESZY

- ciekawie zapowiadająca się intryga
- Pacifica ukazana w nowym świetle
- kompletnie przebudowany system pościgów policyjnych

NIEPOKOI

- główny wątek może okazać się krótki
- mało aktywności pobocznych
- nowe systemy mogą zaowocować nowymi bugami

PLATFORMA PC PRODUCENT FROZEN DISTRICT WERSJA PL NAPISY
DATA WYDANIA 2023 SYMULATOR

Murowanie jest łatwe, gdy się już do niego przywyknie.

Ładnie zaprojektowane wnętrza zwiększają zysk z wyremontowanego domu.

JUŻ GRALIŚMY!

Nikt nie powiedział, że to łatwa fucha...

Grafika jest tu całkiem przyzwoita.

Bawi się w Boba Budowniczego: **Mac Abra**

Jeśli miałbym wymienić, czego w prawdziwym życiu robić nienawidzę, to na pierwszym miejscu postawiłbym wszelkie prace związane z wykańczaniem/remontowaniem mieszkania. Jestem po prostu przeciwieństwem złotej rączki. Na szczęście w grach idzie mi dużo sprawniej.

W 2018 roku na rynku pojawił się House Flipper – zręcznościowy symulator, w którym mogliśmy się wcielać we „flippera", czyli człowieka skupującego domy i mieszkania po to, by je odpicować i sprzedać z zyskiem. Gra była całkiem przyzwoita i pomimo swej „budżetowości" spotkała się z ciepłym odbiorem recenzentów oraz graczy, odnosząc olbrzymi sukces (rozeszła się w ponad pięciu milionach egzemplarzy). Po pięciu latach i szeregu DLC w końcu otrzymamy jej sequel.

> Mimo pewnych niedoróbek zapowiada się nieźle.

Nadmorski relaks

Najpierw słowo do tych, którzy grali w poprzednią część: **zasadniczo dostaniecie to samo, tylko więcej, lepiej i ładniej**. Więcej narzędzi, więcej opcji, więcej gadżetów, więcej klikania. Mamy tu tryb sandboksa, gdzie domy można wznosić od podstaw, mamy też tryb „fabularny", gdzie dostajemy rozmaite mniej lub bardziej skomplikowane zlecenia remontowe. Wersja demo, którą ogrywałem, oferowała jednak tylko dostęp do tego drugiego. Akcja osadzona jest w pogodnym nadmorskim miasteczku, gdzie nikomu się nie śpieszy. **HF2 zmusza do tego, by się wyczilować i znaleźć satysfakcję w powolnym doprowadzaniu kolejnych domów do kwitnącego stanu.**

Przy czym nie za bardzo nam w tym pomaga, przynajmniej na razie(*), więc być może przyjdzie wam samodzielnie odkrywać rozmaite mechanizmy rozgrywki. A to potrafi wymęczyć, bo np. takie na pozór proste sprzątanie domu wymaga różnych działań: część klamotów da się podnieść rękami, inne należy usunąć odkurzaczem czy zlikwidować takim dynksem, którym złomujemy wyposażenie. A jeszcze inne wywalamy, używając worka na śmieci. (Zagadka: jakim narzędziem pozbędziecie się kartonu? A szklanego słoika?). Gra nie mówi też nam – przynajmniej nie wprost – co powinniśmy w danym momencie zrobić, sugeruje tylko, że COŚ by tu wypadało uczynić... Ale co i czym – domyśl się już sam albo wydedukuj, patrząc na swój aktualny status w menu.

Złota rączka

Czym właściwie zajmujemy się w HF2? Sprzątamy, szorujemy, malujemy, odkurzamy, myjemy okna, wyburzamy i murujemy ściany, złomujemy i sprzedajemy wyposażenie domu, zrywamy i kładziemy kafelki czy gładzie. Nie ominie nas też praca w charakterze hydraulika i elektryka, a także projektanta wnętrz – na sam koniec urządzamy wyremontowany dom tak, jak uznamy za słuszne (a jest tu duży wybór akcesoriów!).

Nastawcie się na sporo mechanicznego klikania. Mam wrażenie, że miejscami autorzy wręcz nieco z tym przesadzili, bo np. takie odkurzanie podłóg czy mycie ścian jest jak dla mnie zbyt przeciągnięte (a same w sobie owe czynności niespecjalnie angażują). Trochę męczące okazuje się też murowanie, przynajmniej do czasu, gdy się nie nabierze wprawy. Szkoda więc, że w menu nie ma czegoś w rodzaju „automatyzacji" niektórych często wykonywanych i żmudnych czynności.

Spoko, szefie, zrobi się...

Na kwartał przed premierą House Flipper 2 wygląda już znośnie i działa stabilnie. Grafika jest całkiem przyzwoita, podobnie jak optymalizacja. Mam też nadzieję, że dostaniemy więcej niż jedną muzyczkę lecącą w tle. Sama gra, mimo pewnych niedoróbek, przypadła mi do gustu. Jeśli jesteście fanami tego rodzaju produkcji, nie powinniście się rozczarować. |CDA|

CIESZY
- całkiem sympatyczny zręcznościowy symulator
- pozwala się zrelaksować
- to samo, co w poprzedniku, ale więcej i lepiej
- przyzwoita oprawa

NIEPOKOI
- jak dla mnie nieco za dużo klikania...
- ...i przeciągania banalnych czynności
- niektóre mechanizmy wymagają dopracowania
- miejscami robi się nużąco

(*) Aktualizacja dodająca podręczniki opisujące, jak np. odkurzać, pojawiła się w grze w dniu wysłania pisma do druku.

CD-ACTION EXPO XXVII

1-2 LIPCA 2023 • HALA STULECIA, WROCŁAW

27. URODZINY

Od pierwszego CD-Action Expo minęło już dziewięć lat. Ale ten czas leci, prawda? Mamy co wspominać – w Hali Stulecia we Wrocławiu świętowaliśmy osiemnastkę CD-Action, a wielu z was odwiedziło nas wtedy, żeby przybić z nami piątkę. To było jednak coś więcej niż impreza urodzinowa. Każdy mógł poczuć się częścią społeczności, nawiązać znajomości i przyjaźnie. Wiemy, bo w naszym przypadku właśnie tak to wyglądało!

Od lat wiedzieliśmy, że przydałoby się to powtórzyć. Zresztą Wy i tak nie dalibyście nam o tym zapomnieć, bo bardzo słusznie raz po raz zadawaliście pytania: To może na okrągłe, dwudzieste urodziny? Albo na dwudzieste piąte? Taki był też pierwotny plan – pokrzyżowany niestety przez pandemię. Ale co się odwlecze...

1 i 2 lipca 2023 roku spotykamy się raz jeszcze. **Podobnie jak dziewięć lat temu, wejście na imprezę jest zupełnie darmowe** – przyjdź sam, z dziewczyną, chłopakiem, rodziną, znajomymi. Świętować będzie się dało na mnóstwo sposobów, bo przewidzieliśmy masę atrakcji.

W **Strefie Retro zorganizowanej przez ekspertów z Muzeum Gier i Komputerów Minionej Ery** sprawdzimy, jak grało się na dawnych komputerach i konsolach. Za mało klasyki? Osobną strefę będzie miał też Tetris – gra, którą znamy wszyscy, jest na świecie niezwykle popularnym tytułem turniejowym, a Polska ma bardzo mocnych zawodników.

A może wolisz strategie? Podczas imprezy odbędzie się współorganizowany przez nas i H3.GG **Puchar Polski w Heroes III by CD-Action** – pierwsze w historii tak duże i otwarte wydarzenie dla społeczności tego kultowego tytułu. Na miejscu można będzie także zagrać w licencjonowaną planszówkę Heroes III przygotowaną przez rodzime Archon Studio.

CD-Action Expo w 2014 roku było pierwszą polską imprezą, na której pojawił się nowy oficjalny dystrybutor Nintendo. Zarówno samo stoisko, jak i zainteresowanie nim przekroczyły nasze oczekiwania. Nie mogliśmy więc nie powtórzyć tego w tym roku. **W Strefie Nintendo będzie można sprawdzić konsole i gry japońskiej firmy** – m.in. The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom – czy wziąć udział w turnieju Splatoona 3. A to oczywiście nie wszystko!

Lubisz klocki Lego? **Będzie Strefa Lego.** Nie tylko z okazjami do wykazania się kreatywnością, ale też konkursami (zgadnij, co można w nich wygrać). To świetna opcja zarówno dla dorosłych fanów klocków, jak i rodziców, którzy chcieliby wprowadzić w ten świat swoje pociechy.

A skoro o rodzinach mowa – zapraszamy do Strefy CD-Action Family, gdzie będzie można odkryć, że gry jak żadne inne medium potrafią łączyć pokolenia. **Nasi ludzie podpowiedzą, jak z głową pokazywać swoim dzieciom gry wideo**... oraz planszówki, książki, komiksy i wiele więcej.

To oczywiście tylko część przewidzianych atrakcji. Na CD-Action Expo można wejść zupełnie za darmo, ale jeżeli chcesz świętować jeszcze huczniej – na sklep.cdaction.pl znajdziesz pakiety VIP. Kupując taki pakiet, bezpośrednio nas wspierasz, a do tego zapewniasz sobie dostęp do tych atrakcji, które mają ograniczoną pulę miejsc. (**Pakiet Super VIP pozwala choćby... wbić na nasze afterparty!**). Otrzymasz też specjalną torbę z prezentami, w tym wydany z tej okazji reprint pierwszego numeru CD-Action.

1-2 lipca, Hala Stulecia, Wrocław. Wpadaj świętować razem z nami!

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT BLIZZARD ENTERTAINMENT WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PC HACK'N'SLASH, MMO, PONURY KLIMAT

Demony mordował, narzekając, że to już nie to, co kiedyś: Cursian

Nietrudno natknąć się w sieci na opinię, że nowe Diablo to połączenie Immortala z „trójką". Sporo w tym prawdy, tyle że do formuły przemycono też zaskakująco wiele z Resurrected.

Piszę dla CD-Action od ładnych kilkunastu lat, więc teoretycznie etap nadmiernego przejmowania się rolą recenzenta powinienem mieć już dawno za sobą. Nie ukrywam jednak, że czuję w związku z tym tekstem niemałą presję. Drugie Diablo cieszy się wszak w naszym kraju statusem niemalże świętości, a spora część jego splendoru siłą rzeczy przeszła na całą serię, toteż niejedno oko na mych wypocinach spocznie. Nie sposób również pominąć czysto Actionowego folkloru – czytelnicy wychowani w latach 90. pamiętają zapewne słynną recenzję „dwójki" i miło byłoby się przed nimi nie zbłaźnić. Mam oczywiście świadomość, że każdemu nie dogodzę i na końcu najprawdopodobniej zbiorę od kogoś baty, ale cóż – taka robota. Pismak powinien gryzmolić, co mu w duszy gra, a nie przejmować się, co ludzie powiedzą, dobrze mówię? Tak że ten, do dzieła, a co złego, to nie ja. Mam nadzieję.

Groza, panie, groza!

Skoro już przy rzeczach z pozoru niezbyt poważnych jesteśmy, zajmijmy się przykładowo fabułą. Wydawałoby się, że w tego typu grze to sprawa trzeciorzędna i szkoda zawracać sobie nią głowę, ale moglibyście się zdziwić. Rzecz dzieje się 50 lat po wydarzeniach z dodatku Reaper of Souls do „trójki". Co prawda połowa ludzkości wówczas zginęła, ale kilka dekad jako takiego spokoju pozwoliło niedobitkom pchnąć sprawy na względnie normalne tory. Oczywiście nie byłoby powodu sięgać po broń, gdyby wszystko pozostało różowe i radosne, a miejsce krwiożerczych demonów zajęłyby rzygające tęczą jednorożce, więc w miarę optymistyczne plany na przyszłość musiały się koncertowo schrzanić. Uwerturę do najnowszej katastrofy zagrała dwójka ważniaków – anioł Inarius i demonica Lilit (trzymam się formy przyjętej w polskiej wersji językowej). Mimo że to właśnie oni stworzyli Sanktuarium, ich powrót niekoniecznie wróży ludzkości dobrze, bo... a zresztą zobaczycie sami.

Zawsze twierdziłem, że świat Diablo ma potencjał na dobre historie, ale sprzedawane raczej w formie powieści i innych produktów dodatkowych, bo konstrukcja samych gier po prostu nie pozwala zaszaleć ze scenariuszem. W tym gatunku nie chodzi wszak o to, by przez długie godziny kłapać dziobami, tylko okładać rozmaite barachło po łbach. Mimo tak niewdzięcznego materiału twórcom udało się wyrzeźbić całkiem przyzwoitą opowieść. Jasne, to nie coś, co zapamiętacie na wieki, bo jak się człowiek zastanowi, dojdzie do wniosku, że to typowy „slasherowy" bełkot, lecz za to w niezłym wydaniu. Jest mrocznie, paskudnie i złowrogo, a miejscami nawet zaskakująco – jak na mój gust, to więcej, niż można by oczekiwać. Nie przesadzę chyba za bardzo, stwierdzając, że pod względem scenariusza to bodaj najlepsza odsłona w historii serii. I choć mam świadomość, że nie znaczy to zbyt wiele, zapewniam, że **kilka scen wywoła u was spore emocje, co w dużej mierze będzie zasługą wyśmienitych przerywników animowanych**.

W związku z powyższym za pierwszym podejściem sugerowałbym skupić się raczej na wątku głównym, bo cała ta otoczka z MMO (o której później) rozmywa klimat i sprawia, że zamiast myśleć o nieuchronnym starciu z Lilit, człowiek goni za jakimiś bzdurami i zapchajdziurami, a cały mrok rozpływa się w nawale aktywności pobocznych. „No tak, co prawda świat właśnie malowniczo idzie w diabły – i to dosłownie – ale gdzieś tu jest przecież 387.(*) ukryty ołtarz i koniecznie trzeba go kliknąć". Żeby kampania nie stała się w pewnym momencie zbyt trudna,

(*) No dobra, nie ma ich aż tyle, ale rozumiecie przecież, co chcę przekazać.

raz na jakiś czas o coś pobocznego można zahaczyć, ale nie z uporem maniaka – czyszczenie mapy przecież nie ucieknie. No, chyba że z automatu założycie, że chcecie klikankę, a całe to Sanktuarium was nie obchodzi – wtedy nie ma problemu.

Pod względem fabularnym to chyba najlepsza odsłona w historii serii.

Samotność pośród tłumu

Pierwsze chwile z Diablo IV mogą okazać się bardzo mylące, bo początkowe lokacje są maleńkie, a wszystko jakieś takie „szybko, szybciej", co nieprzyjemnie kojarzy się z Immortalem. Później gra zdecydowanie się otwiera, areny zaś stają się na tyle duże, by usprawiedliwić istnienie przyspieszających wędrówkę wierzchowców. W większości wciąż są to oczywiście mniej lub bardziej zakamuflowane korytarze, nie puste przestrzenie rodem z sandboksów, jednakże wybór kierunku, w jakim się udacie, zależy w znacznej mierze od was.

Podróżując przez Sanktuarium, można zająć się rozmaitymi aktywnościami opcjonalnymi – oprócz wspomnianych ołtarzy pełno tu fabularyzowanych zadań pobocznych, ukrytych lochów itd. Pojawiają się też wydarzenia w otwartym świecie, które z reguły zalicza się przy współudziale innych osób. Nie trzeba do tego tworzyć drużyny, gracze pracują razem „z doskoku", a każdy i tak dostaje swoją nagrodę.

Długodystansowo wszystkie te bzdurki sprawdzają się nieźle, bo uatrakcyjniają wojaże, ale przydałoby im się większe urozmaicenie: ileż można bronić „cywilów" przed falami monstrów? Co najważniejsze, jeśli ktoś ma życzenie zignorować dodatkowe aktywności i lecieć przez kampanię jak za dawnych lat, nic nie stoi na przeszkodzie, by tak postąpić, i jedyne, z czym będzie musiał się pogodzić, to widok kręcących się tu i ówdzie awanturników. Nie jest jednak na szczęście tak, że na szlakach robi się w pewnym momencie tłoczno jak przed domem aukcyjnym w Warcraftowym Orgrimmarze, bo gra zmyślnie to wszystko kontroluje. Tak czy inaczej, trzeba się przyzwyczaić, choć **gen MMO okazał się mniej inwazyjny, niż się spodziewałem**, zwłaszcza że tam, gdzie dzieje się zasadnicza część rozgrywki, a więc we wnętrzach rozmaitych lochów, nikt obcy wam nie wlezie, chyba że sami go wcześniej zaprosicie. Jasne, jako stary dziad chciałbym móc pograć zupełnie sam, także na otwartym terenie, lecz rozumiem, że usieciowienie za bardzo wrosło w grę i jej podstawowe mechanizmy (choćby wspomniane eventy), toteż niewiele da się w tej kwestii zrobić. Takie czasy.

Walka na zwolnionych obrotach

Wbrew ciągotkom do współczesnych rozwiązań Blizzard nie zdecydował się na szczęście podkręcić tempa walki, więc nie macie się co obawiać, że gra zamieniła się nagle w kolejne Lost Ark. Wręcz przeciwnie: **wszystko stało się nieco wolniejsze względem Diablo III**. Potworów jest teraz mniej, ich paski zdrowia wyraźnie się za to wydłużyły. 20 czy 30 bestii jednocześnie to w tutejszych realiach spora haratanina, charakterystyczna raczej dla drugiej połowy gry, a nie żmudne, codziennie zajęcie na

Premiera z piekła rodem?

Pamiętając o problemach ze startem „trójki" (i niemal każdej dużej sieciówki w historii najnowszej), dość powszechnie obstawiano, że premiera zakończy się katastrofą, choć Blizzard zaklinał się, iż nic takiego się nie wydarzy. Grając na pececie, faktycznie nie miałem powodów do narzekania ani 6 czerwca, ani cztery dni wcześniej, gdy odpalono serwery dla właścicieli droższej wersji gry. O dziwo, nie dokuczały nawet specjalnie kolejki – również w godzinach szczytu. Na przejściowe trudności spowodowane błędem „braku ważnej licencji" skarżyli się głównie użytkownicy PlayStation, ale pomijając ten zgrzyt, Diablo IV wystartowało zaskakująco gładko.

Jak można się było spodziewać, to gra, której nie należy odpalać przy dzieciach.

znów – mój czarokleta mógłby zasuwać w starych gaciach i worku pokutnym, a i tak przebijałby się przez wraże szeregi, używając trzech zdolności na krzyż, sensowny opór napotykałby zaś jedynie przy niektórych bossach.

I kto teraz jest szefem?

Mówiąc o twardszych przeciwnikach, nie sposób zignorować kwestii demonów elitarnych. Ujmę to tak: jeśli jesteście weteranami „trójki", poczujecie się jak w domu. Wiele mocy specjalnych zostało tu żywcem przeniesionych z poprzedniej gry, w tym choćby święta trójca w postaci zadającego obrażenia

Hydra to fajna umiejętność, ale jeśli czarodziej, to tylko „piorunujący".

Zdolności klasowe

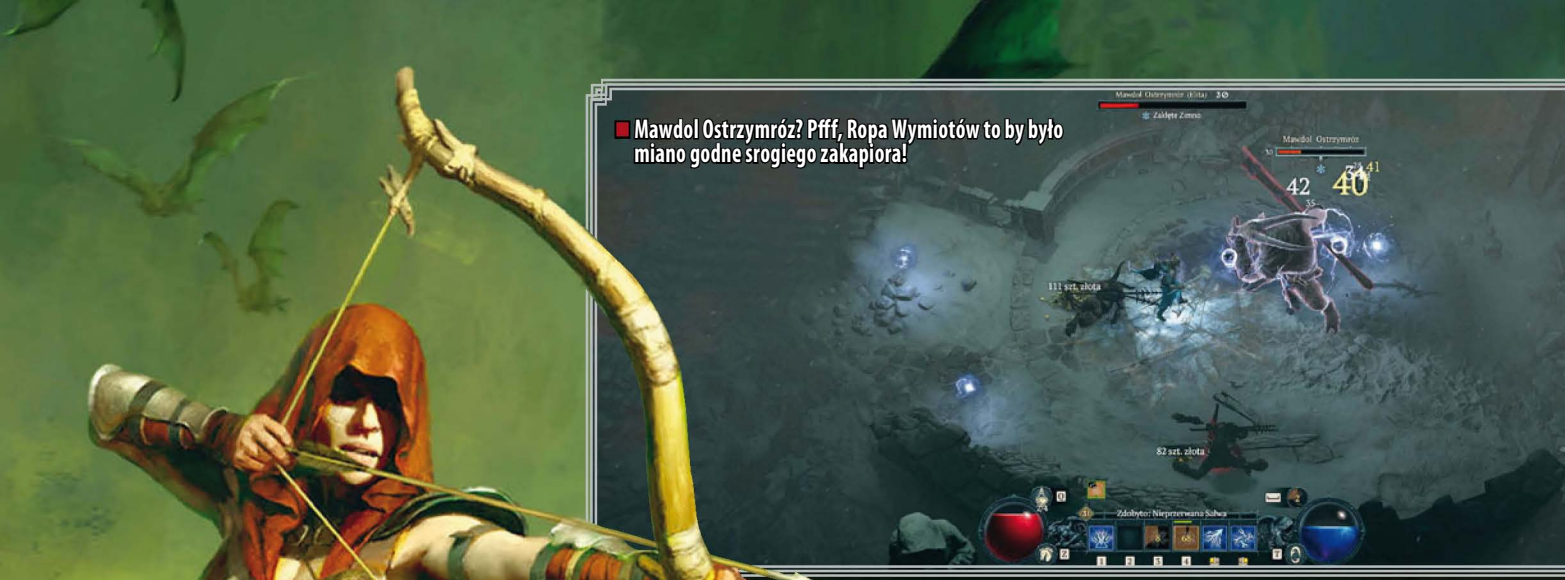
Oprócz drzewek talentów każda klasa odblokowuje inny, specyficzny dla siebie sposób modyfikowania umiejętności. Taki nekromanta uczy się poświęcać lub ulepszać swoje sługi, zyskując w zamian odpowiednie bonusy.

dwie sekundy, jak to bywało w „trójce". Ku mojemu zadowoleniu pozbyto się też bonusów do doświadczenia za szybkość zabijania, kładąc tym samym kres presji pośpiechu, jaką grający sam na siebie wcześniej nakładał. Dodatkowo bohaterowie poruszają się też nieco ociężalej i choć dostępny jest unik, ma kilkusekundowy okres „stygnięcia", więc wykorzystuje się go dość ostrożnie.

Walka potrafi bawić, ale trzeba na to trochę poczekać.

Być może z tego po części wynika właśnie fakt, że **klasy walczące w zwarciu mają przed sobą o wiele trudniejsze zadanie niż dystansowcy**. Jako czarodziej ubijałem wszystko z dużej odległości, a w niebezpiecznych sytuacjach zamrażałem otaczające mnie monstra i teleportowałem się kawałek dalej, dysponując jeszcze wzmiankowanym odskokiem. Sytuacje, które nie sprawiały mi problemu w skórze władcy magii, wymagały znacznego skupienia, gdy grałem jako zmiennokształtny druid. Ładowanie się w sam środek zadymy z ograniczonymi możliwościami odwrotu i raptem kilkoma miksturami zdrowia zamieniało co trudniejsze starcia w sceny rodem z „Benny Hilla". Biegam w kółko, czekając, aż załadują mi się zdolności, a demony gonią za mną zbitą chmarą, starając się wyciąć mi na szyi dodatkowy uśmiech. Słowo daję: tylko idiotycznej melodyjki brakowało. By oddać grze sprawiedliwość, wypada nadmienić, że przy odpowiednim zestawieniu przedmiotów grający barbarzyńcą Krigor radził sobie świetnie, ale obszarowe moździerza, odcinającego drogę ucieczki muru oraz niemożliwie wyświechtanych obrotowych „laserków". Trafiają się jednak i sytuacje, których nie pamiętam (choć kilka lat już jednak minęło, więc w razie co nie wińcie...), np. maszkary otoczone barierą zatrzymującą obrażenia z zewnątrz. By posłać szczycącego się takową mocą przyjemniaczka z powrotem do piekła, trzeba wleźć do wnętrza otaczającego go niewielkiego bąbla, co może być ryzykowne dla postaci dystansowych.

Opis dużych bossów sobie daruję, by nie psuć wam przyjemności, przy czym zastrzegam, że nie uświadczycie raczej nic wymyślnego, choć i czepiać nie ma się specjalnie o co – ot, gatunkowy standard, rzekłbym. Naturalnie im dalej w grę, tym robi się ciekawiej, bo jak to zwykle bywa, początki są niemrawe, gdyż zarówno postać gracza, jak i przeciwnicy niewiele potrafią. Przez pierwszy akt siedziałem, męczyłem



Mawdol Ostrzymróz? Pfff, Ropa Wymiotów to by było miano godne srogiego zakapiora!

mysz i myślałem o zmywaniu naczyń i zbieraniu prania. Dopiero bliżej połowy zacząłem odczuwać przyjemność, a zdarzało się, że serduszko biło naprawdę żwawo. Innymi słowy, **mimo jej prostoty, można się przy walce w Diablo IV dobrze bawić, tyle że trzeba na to kilka godzin poczekać**. Jak zwykle zresztą.

Gdyby któryś z bossów okazał się jednak zbyt twardy, Blizzard przygotował koło ratunkowe. Od samego początku zabawy dostępne są dwa poziomy trudności, pomiędzy którymi można się w miarę swobodnie przełączać. Pierwszy to idealna propozycja na relaks po pracy – wszystko idzie gładko i przyjemnie, zginąć raczej nie sposób. Większość powinna jednak zdecydować się na drugi, gdzie patrzeć na ekran zdecydowanie już wypada, a niewykluczone, że i parę bosmańskich pozdrowień się tu i ówdzie wyrwie: to trochę taki „normal" z Diablo II. Z czasem odblokowują się jeszcze dwa kolejne ustawienia, ale są one przeznaczone dla postaci na wysokich poziomach doświadczenia.

Bluszcz postępu

W nowej odsłonie diabelskiej sagi powróciło drzewko talentów, co z pozoru powinno ucieszyć konserwatywnych fanów „dwójki" – tyle że to nie takie proste, jak mogłoby się wydawać. Gra nie daje całkowitej wolności wyboru, od początku do końca trzeba liczyć się z pewnymi ograniczeniami. Prawdę rzekłszy, bardziej niż z drzewkiem, mamy raczej do czynienia z bluszczem, przystrojonym tu i ówdzie pączkami. Wygląda to tak: na początku można wybrać jedną z kilku zdolności startowych, domyślnie odpalanych lewym przyciskiem myszy. Zwykle to jakiś rodzaj ataku podstawowego, a zarazem generator many (lub jej odpowiednika). W przypadku czarodzieja to np. lodowy pocisk lub zadająca obrażenia rozłożone w czasie ognista wiązka. Dopiero po wydaniu kilku punktów w tej kategorii odblokowuje się kolejny „pączek", oferujący mocniejszy atak przypisany do PPM, np. kulę ognia czy seryjne błyskawice. I znów – parę punktów, awans do „pączka" z bonusem defensywnym i tak aż do samego końca. Oczywiście to nieco bardziej skomplikowane, bo poszczególne talenty da się zwykle rozwijać w jednym z dwóch kierunków, toteż niepozorny lodowy pocisk może zacząć przywracać manę bądź zwiększać podatność wroga na obrażenia.

Dość dziwaczne to wszystko, trzeba przyznać, ale w sumie sprawdza się

Okno talentów wypadałoby zaprojektować na nowo – jest niewygodne w obsłudze.

Na zdrowie!

Postać startuje z limitem czterech kiepskiej jakości eliksirów zdrowia. Ich zapas można odnowić na trzy sposoby: korzystając ze specjalnych źródeł, podnosząc napary wypadające niekiedy z pokonanych wrogów bądź wracając do miasta (w trakcie walki z bossem to niemożliwe). Maksymalną liczbę butelek da się zwiększyć, zaliczając aktywności poboczne w poszczególnych regionach, ich moc zaś – awansując na wyższe poziomy i udając się do zielarza z zapasem odpowiednich roślin. Zbieranie tych ostatnich nie jest zbyt uciążliwe, gdyż bohater często otrzymuje je w nagrodę za zlecenia opcjonalne, a ponadto pełno ich przy drogach.

OKIEM KRIGORA

OCENA **8**

Zero zaskoczenia – i z tego względu jestem poniekąd trochę zawiedziony. Ale z drugiej strony patrząc, to naprawdę rzetelnie przygotowana gra, która wielu fanom serii powinna przypaść do gustu. Mroczny klimat, ładna grafika i niezła historia to niezaprzeczalne zalety czwartej odsłony cyklu. Szkoda tylko, że zabrakło tu odwagi na coś więcej.

Recenzję autorstwa Krigora znajdziesz na cdaction.pl.

nieźle, bo stanowi coś w rodzaju złotego środka pomiędzy rozwiązaniami z dwóch poprzednich części gry. **System daje jakiś wybór, pozwala odrobinę pokombinować, lecz nikt się w tym raczej nie pogubi.** Podobnie pośrednią drogę obrano w kwestii respecjalizacji – nie wrócono do restrykcyjnych ograniczeń z „dwójki" (i bardzo dobrze, moim zdaniem), ale nie jest już aż tak różowo jak w „trójce", bo za zmianę talentów trzeba płacić złotem, więc pełne przebranżowienie co godzinę, bo wypadł akuratnie fajny przedmiot pod umiejętność X, to zdecydowanie zbyt drogi interes. Trochę szkoda, prawdę rzekłszy, gdyż wymiana jednej zdolności nie zda się z reguły na nic. Jak na wstrętnego mięczaka przystało, wolałbym, by z opłat zrezygnowano zupełnie, otwierając się na nieskrępowane eksperymentowanie, ale cóż... lepsze to niż zleżałe rozwiązanie z Resurrected – monety od biedy zawsze można przecież gdzieś wyfarmić.

Jakby jeden boss to było za mało...

Koszmar matematyka

Innymi słowy, ocena systemu rozwoju bohaterów zależy w dużej mierze od tego, jak podchodzicie do tego typu gier. Dla mnie hack'n'slash ma być przede wszystkim relaksujący, od planowania postaci z kalkulatorem w ręku to ja mam Pathfindera, a kiedy próbowałem poniewczasie zabrać się za Path of Exile, dostałem w łeb taką liczbą statystyk, że uciekłbym z krzykiem, gdybym nie zaczął bezmyślnie kopiować rozwiązań zaczerpniętych z sieci. Nie twierdzę, że ekipa Grinding Gear Games podjęła złą decyzję – to po prostu nie dla mnie. Diablo IV jest o wiele przystępniejsze, co mnie osobiście pasuje. Fani kombinowania na pocieszenie dostali punkty mistrzostwa, czyli niezależne od „normalnych" talentów bonusy przyznawane postaciom powyżej 50. poziomu.

Na bezwzględne baty zasługuje natomiast graficzny projekt okna rozwoju postaci. Jak na mój gust, trzeba by to wszystko zaorać i stworzyć od nowa, bo w tej formie drzewko okazuje się mało czytelne i przesadnie rozwlekłe. Nie da się wyświetlić go całego na jednym ekranie, nawet korzystając z powiększonej wersji menu, i to nie dlatego, że jest tak rozbudowane, ale nazbyt ozdobne. Przeglądanie poszczególnych opcji i szukanie zależności między nimi staje się przez to skrajnie niewygodne.

Kopiąc w skarbach

Bez podobnych rewolucji obyło się za to w kwestii ekwipunku. Gratologia działa z grubsza jak w „trójce", więc **znów to właśnie przedmioty mają znaczenie nadrzędne i finalnie dobór talentów zależeć będzie od zdobytych skarbów, a nie odwrotnie**. Dzieje się tak głównie za sprawą wyposażenia legendarnego. Trudno nazwać je wielką rzadkością, bo w trakcie kampanii zebrałem aż kilkanaście

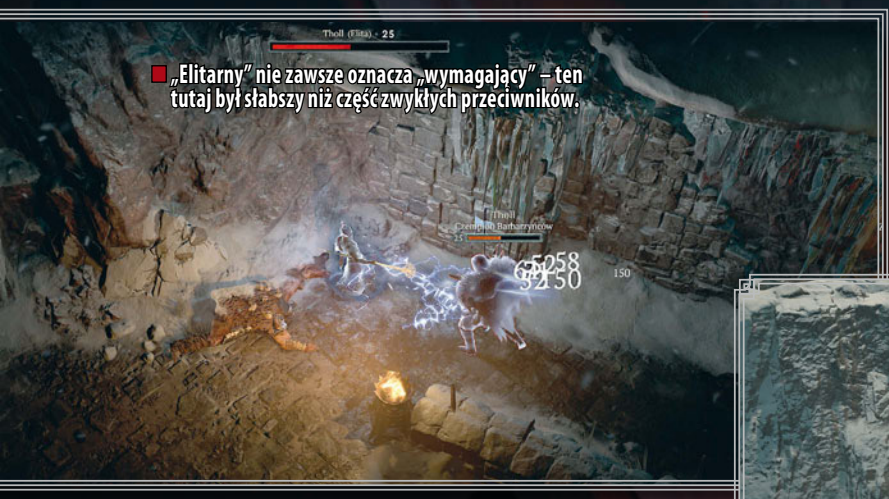
Przykład działania jednej z „legendarek" – ochronna strefa powstrzymująca obrażenia.

KAŻDY
MA SWÓJE

Grzeszki

WWW.GRZESKI.PL / GRZESKI_WAFLE

KAŻDY MA SWÓJE Grzeszki



„Elitarny" nie zawsze oznacza „wymagający" – ten tutaj był słabszy niż część zwykłych przeciwników.

Na screenie nie wygląda to pewnie źle, ale „niskie loty" kamery potrafią znacząco utrudnić życie.

wość wypadania wyposażenia „żółtego" – w Diablo II jego widok stanowił jednak powód do choć delikatnej radości, tutaj okazuje się to na tyle codzienne, że i sprawiają, że Diablo faktycznie wygląda jak Diablo. **Bardzo dobre wrażenie robią też świetnie animacje.** Druid płynnie przemieniający się w wilkołaka, wrogowie zataczający się od potężnych ciosów, spalani magią, rozrywani na strzępy i ginący na inne równie widowiskowe sposoby – naprawdę można się poczuć jak kawał tęgiego rębajły. Grim

sztuk, a zasadnicza część zabawy, czyli endgame z prawdziwego zdarzenia, dopiero przede mną. Mimo to ich potęgi nie należy lekceważyć, bo niekiedy potrafią wywrócić zasady do góry nogami. Ja załapałem się m.in. na hełm, który podczas walk z bossami co 30 sekund obdarowywał mnie tarczą ochronną, co w przypadku cherlawego czarodzieja oznaczało w zasadzie „niebieściaków" w zasadzie nie warto podnosić. Niestety domyślna porównywarka ekwipunku jest mało przydatna – owszem, podpowiada zieloną barwą, że nowy sprzęt ma np. więcej

To bardzo dobra gra, ale daleko jej do ponadczasowego hitu.

drugi pasek zdrowia. Nie muszę chyba tłumaczyć, jak bardzo przydatny się okazał. Wzorem choćby Immortala „wyrośnięcie" z ulubionego przedmiotu nie oznacza konieczności trwałego rozstania się z nim, bo jeden z rzemieślników pozwala zniszczyć „legendarkę", w zamian umożliwiając przeniesienie jej mocy na inny przedmiot. Pojawiły się też nowe kategorie ekwipunku. Pierwszą z nich są znane z Diablo II unikaty – potężniejsze od opisanych powyżej i znacznie rzadsze; mnie trafił się tylko jeden, lecz Krigor załapał się na co najmniej kilka(**). Oprócz tego doszły jeszcze graty starożytne, ale na ich zdobycie muszę na razie poczekać.

Ogólnie rzecz biorąc, gra rozdaje przedmioty w dość rozsądnym tempie – nie sposób odnieść wrażenia, że nigdy nic „nie leci" i ciągle biega się w tym samym, ale w przeciwieństwie do Grim Dawn nie trzeba też zatrzymywać się po każdej grupie wrogów i przebierać w tonach bezużytecznego badziewia. Jedyny zgrzyt to może nieco zbyt duża częstotliwość wypadania wyposażenia „żółtego" – w Diablo II jego widok stanowił jednak powód do choć delikatnej radości, tutaj okazuje się to na tyle codzienne, że

pancerza czy obrażeń na sekundę, ale to, co najważniejsze, a więc jakie cechy dodatkowe tracę/zyskuję, radośnie ignoruje, zmuszając do szczegółowego czytania opisów przedmiotów. Na szczęście w opcjach można odpalić jej zaawansowaną wersję w przejrzysty i szybki sposób dostarczającą wszelkich potrzebnych informacji za pomocą kodu kolorystycznego.

Całkiem ładne to piekło

Po awanturze, jaka rozpętała się wokół rzekomej „cukierkowatości" oprawy Diablo III, Blizzard obiecał, że „czwórka" będzie znacznie mroczniejsza, i słowa w dużej mierze dotrzymał. O ile otwarty świat nie wywołał u mnie specjalnych emocji, bo otoczenie jest mało szczegółowe, a w dodatku oparte na nudnych kliszach z cyklu „zima, pustynia, bagno i średniowieczna Europa", o tyle zamknięte lochy prezentują się o wiele ciekawiej. Specyficzny gust dekoratorski pomiotów piekieł nie budzi już raczej skojarzeń z przygodami Świnki Pepy – porozrywane truchła, zwłoki nabite na pale, kościotrupy i im podobne „atrakcje" walają się na każdym kroku

Dawn odrzucało mnie tym, że sprawiało wrażenie, jakby główny bohater okładał leciutkie piniaty piankowym mieczem – tutaj ataki mają swój ciężar, co jest w moich oczach ogromną zaletą.

Wizualna rozpusta mogła stać się jednak pośrednią przyczyną jednej z największych wad gry. **Kamerę zawieszono irytująco nisko, ograniczając widok w każdą ze stron do kilku marnych metrów.** Gdybym był złośliwy (a trochę jestem), rzekłbym, że to pewnie po to, by lepiej prezentowały się te wymuskane pancerze ozdobne, których kupno

(**) Swoją drogą, wcześniej mówiono, że unikaty będą wypadały dopiero na trzecim poziomie trudności, możliwe jednak, że to kwestia tego, iż graliśmy w przedpremierową wersję dla prasy.

Posadzka upstrzona runami zawsze dobrze wróży.

jest możliwe w wewnętrznym sklepie „czwórki", ale podejrzewam, że chodziło po prostu o zaoszczędzenie mocy obliczeniowej. Wyświetlanie rozleglejszego skrawka terenu pociągnęłoby za sobą większą liczbę obiektów i „aktywnych" potworów „trzymanych w pamięci" przez grę, co mogłoby drastycznie wpłynąć na wymagania sprzętowe. To tylko teoria, nieważne zresztą, jaki był rzeczywisty powód, bo pogodzić się z tą decyzją bardzo trudno. Po jakimś czasie przyzwyczaiłem się na tyle, by nie kląć co 40 sekund, ale miałem tę przewagę, że grałem na monitorze ultrapanoramicznym, więc widziałem nieco więcej po bokach. Szczerze współczuję jednak komuś, kto zamierza bawić się np. w 1920 × 1080, a w dodatku zamiast chudziutkiego czaroklety wybierze sobie choćby zwalistego druida, którego ogromny model sam w sobie zasłania sporą część ekranu.

Co z mikrotransakcjami?

Dobre pytanie. Niestety (?) w chwili pisania tego tekstu karnety sezonowe to jeszcze melodia przyszłości, więc możemy opierać się jedynie na deklaracjach producenta. Battle passy mają być dwa – darmowy, dostępny dla każdego z nagrodami za samo granie (m.in. bonusem do doświadczenia i złota w danym sezonie), oraz płatny. Ten ostatni podobno pojawi się w dwóch wersjach, lecz obie teoretycznie mają zawierać tylko przedmioty kosmetyczne. Do tego dochodzi jeszcze sklep oferujący m.in. ozdobne pancerze klasowe. **Okazji, by dać się ogolić, będzie zatem sporo, ale tyle dobrze, że PRAWDOPODOBNIE obejdzie się bez kontrowersji rodem z Immortala.** Niemniej cholera wie, co przyniosą najbliższe tygodnie i miesiące – po ostatnich wyskokach nie do końca Blizzardowi dowierzam.

Inna sprawa, że choć płacenie za same „kosmetyki" to niby nie problem, to zastanawiam się, czy „przypadkiem" nie

No oczywiście, że obrotowe „laserki" zaliczyły powrót.

REKLAMA

REKLAMA

A wydawałoby się, że to na Syberii mają wyrośniętych drwali.

Tak się kończy próba wykąpania kota.

zwłaszcza w schyłkowej fazie zabawy, a i początkującym znajomym zawsze pomaga się milej, jeśli samemu można przy okazji coś z tego wynieść.

Sztuka cierpliwości

Czy to dobra gra? Owszem, całkiem dobra. Przez chwilę zastanawiałem się wprawdzie, czy nie wystawić „tylko" 7+, bo początek okazał się nudnawy, lecz ostatecznie doszedłem do wniosku, że byłaby to przesada, ponieważ później zabawa zdecydowanie się rozkręca. Tak czy siak, mam nieodparte wrażenie, że robię się już na ten gatunek za stary i nie sprawia mi on tyle frajdy, co dawniej. Jasne, zrelaksowałem się, popatrzyłem na fajne animacje, pożonglowałem przedmiotami, sęk w tym, że nie było już we mnie tego uczucia, które pamiętam z dzieciństwa. Wiecie, zasypiasz, myśląc o tym, co fajnego ci wypadło, następnego dnia chwalisz się tym kolegom

8

- \+ ponury klimat, wyśmienite przerywniki filmowe
- \+ walka jest wolniejsza, co spodoba się fanom Diablo II
- \+ po kilku godzinach mielenie potworów staje się bardzo przyjemne
- \+ modele wrogów i animacje
- \+ system talentów dla tych, którzy chcą się po prostu odstresować
- \+ elementy MMO nie przeszkadzają tak bardzo, jak można by się spodziewać
- − irytująco nisko zawieszona kamera
- − balans klas mógłby być lepszy, acz miejmy nadzieję, że to sytuacja przejściowa
- − fatalny projekt graficzny okna talentów
- − dyskusyjna opłata za respecjalizację
- − czy karnet sezonowy i mikrotransakcje faktycznie okażą się nieinwazyjne?

System rozwoju bohatera stara się wpasować gdzieś pomiędzy „dwójkę" a „trójkę".

okaże się nagle, że większość pancerzy dostępnych za darmo będzie szpetna, i kto zechce wyglądać godnie, zmuszony zostanie wyskoczyć z paru złotych. W Path of Exile wyglądało to podobnie, tyle że ono było przecież darmowe, tu zaś żeby w ogóle zacząć, trzeba odżałować grubo ponad 300 złotych... Dobra wieść jest taka, że Blizzard wspominał swego czasu o świeżych wątkach fabularnych co trzy miesiące – pożyjemy, zobaczymy.

Żeby nie było zbyt łatwo

Ze względu na cykl wydawniczy pisma nie miałem szans na poważnie zabrać się za endgame, choć bawiłem się głównie w ramach przedpremierowej wersji dla prasy. Mogłem to robić trochę ponad tydzień, ale cały postęp został później wymazany, więc kiedy gra trafiła wreszcie w ręce wszystkich zainteresowanych, i tak trzeba było zaczynać od zera. Zważywszy na to, że ostateczny termin złożenia tekstu wypadał raptem kilka dni po premierze (proces korekty, druku itp. jest niestety czasochłonny), o wbiciu maksymalnego poziomu i harkach dla zaawansowanych mogłem sobie tylko pomarzyć.

Inna rzecz, że może dobrze się stało, bo na Diablo IV i inne hack'n'slashe patrzę dość staroszkolnie i nie kręci mnie raczej perspektywa przesiadywania przy nich przez długie miesiące. Dla mnie to jednorazowe przygody: zaliczyć scenariusz, odejść na kilka miesięcy i wrócić za jakiś czas na powtórkę inną klasą. Do tego pasowałaby oczywiście konstrukcja gry rodem z „dwójki", ale jest jak jest – świat się zmienia i wymagania większości graczy również. Mnie wystarczy, że w przeciwieństwie do Immortala nikt nie zmusza mnie do farmienia poziomów, by odblokować kolejny etap fabuły. Żeby być precyzyjnym: podążając jedynie za głównym wątkiem, prędzej czy później natkniecie się na sytuację, kiedy zabraknie wam kilku leveli, ale istnieje tak wiele opcjonalnych lochów i zadań pobocznych(***), że o nużącym łupaniu trzech lokacji na krzyż nie ma mowy.

W tym miejscu wypadałoby pewnie wspomnieć o **skalowaniu świata do poziomu postaci. Owszem, istnieje, ale działa tylko „w górę", tzn. wrogowie mogą mieć znacząco wyższy poziom niż bohater**, ale nie odwrotnie (nie trafiłem nigdy na stwora słabszego ode mnie o więcej niż pięć poziomów). Z jednej strony oznacza to, że wyzwania nigdy nie są zbyt proste, a nagrody bezużyteczne, z drugiej – zanika poczucie rośnięcia w siłę, gdyż pokonywanie piekielnych maszkar cały czas trwa średnio tyle samo. Nie przepadam za tym rozwiązaniem, ale w sieciówce mogę je przeboleć, bo to wszak środowisko dość specyficzne, w szkole... No, pograłem, nieźle było, ale **Diablo IV pozostanie dla mnie tylko jedną z wielu tegorocznych premier i wcale nie zakładałbym się jeszcze, że najważniejszą**.

Nie zapominajmy też, że w przeciwieństwie do was, by powybijać demony, nie musiałem wcześniej głęboko sięgać do portfela. Kampanię zaliczyłem z przyjemnością, lecz nic, co widziałem, nie przekonało mnie, że warto wiązać się z tą grą na dłużej, a tylko w takim przypadku grubo ponad 300 zł zaczyna brzmieć jak uczciwa cena. Ja wiem, że to Wielki Tytuł i ciekawość was zżera, nie winię, miałbym pewnie podobnie, ale serio – poczekajcie, aż stanieje, bo żaden z niego ponadczasowy hit. Ot udany, ale na pewno nie rewolucyjny hack'n'slash. Jeśli jednak pieniądze nie grają dla was roli, to po pierwsze złóżcie sowity datek na Dom Samotnych Cursianów, po drugie lećcie do sklepu – raczej nie będziecie żałować. |CDA|

(***) Raz czy dwa w ich trakcie coś nie zaskakiwało w skryptach i musiałem zaczynać od nowa – irytujące, ale na szczęście to raptem kilka minut straty.

W ŚWIECIE, W KTÓRYM WSZYSTKO JEST NA SPRZEDAŻ, NIEŚMIERTELNOŚĆ JEST KWESTIĄ CENY

KUP TERAZ NA PULPBOOKS.pl

Patronat medialny

Nowa Fantastyka

CD-ACTION

Partnerzy

tropiciel

[REC] IN LODZ

PULPBOOKS

Tylko w aplikacji

PulpUp

audiobook w dwóch wersjach: klasycznej i udźwiękowionej

Pobierz aplikację PulpUp

DOŁĄCZ DO OPOWIEŚCI

PLATFORMA PC PRODUCENT RED HOOK STUDIOS WERSJA PL NAPISY
TAKTYCZNA, ROGUELITE

Bluzga, gra, bluzga, gra: **9kier**

Nagle miejsce niegroźnych przeciwników zajmuje gigantyczny stwór złożony z dziesiątek gałek ocznych. Atakuje raz – i cała moja drużyna, do tej pory tryskająca zdrowiem, momentalnie znajduje się u wrót śmierci. Czy jako fanka serii jestem zdziwiona? Ani trochę.

Weterani „jedynki" odnajdą w drugiej odsłonie znajome motywy. Rozpoznają większość klas postaci (choć część przerobiono, a z innych zrezygnowano), mechanikę powiązania umiejętności z pozycjami, wreszcie bezlitosny poziom trudności, który początkowo – gdy szybko ukończyłam pierwszy rozdział – zbagatelizowałam.

Zmiany widać jednak od razu. **Darkest Dungeon II to nie jedna ciągła kampania, lecz podzielony na rozdziały roguelite z kilkugodzinnymi podejściami.** Twórcy wprowadzili relacje między postaciami (najważniejszy aspekt udanego „runu" – patrz: ramka „Kocha, nie kocha"), przeprojektowali system statusów, na różne sposoby ograniczyli leczenie, a co najważniejsze, wsadzili bohaterów do dyliżansu, zamiast oczekiwać od nich spacerów. Ba, w „dwójce" w zasadzie nie ma lochów! Ale skoro w nazwie studia Riot Games przez długi czas widniały „gry", podczas gdy w jego portfolio nie było nic prócz League of Legends, dlaczego tytuł Darkest Dungeon II miałoby się traktować dosłownie?

Byle do tawerny

Wymagający boss, o którym pisałam na początku, czeka u stóp góry u schyłku trzeciego z pięciu rozdziałów. Myślę, że prawie połowę z 70 godzin wyrobionych w dwa tygodnie – bogowie, kiedy to zleciało?! – spędziłam w grze właśnie na tym etapie, i nie zapowiada się, aby miało się to prędko zmienić. Pogodziłam się z tym, że jeszcze przez jakiś czas „dwójki" nie ukończę, bo zdecydowanie nie jest to produkcja, przez którą da się przelecieć. W rozgrywkę wpisano powolny progres, związany nie tylko z nabywaniem umiejętności przez gracza, ale też rozwijaniem postaci poprzez odwiedziny w kapliczkach (nowe zdolności dla poszczególnych klas, poprzedzone nieraz ciekawymi sekwencjami fabularnymi), a także rozmaite ulepszenia bohaterów i powozu pomiędzy podejściami.

Każdy rozdział podzielony jest na kilka regionów wypełnionych starciami i różnego rodzaju lokacjami (skrytka lub pracownia naukowca, szpital polowy czy wreszcie oddzielająca krainy, dająca chwilę wytchnienia tawerna). W zależności od tempa gry i liczby potyczek – mapa przypomina tę ze Slay the Spire – „run" może trwać od paru minut, jeżeli szybko padniesz, do nawet pięciu-sześciu godzin(*). Darkest Dungeon II **to, podobnie jak „jedynka", duża inwestycja czasowa, a w przypadku śmierci drużyny cały ten czas idzie w piach**. Na tle wspomnianego StS-a, Hadesa czy innych „rogalików", które da się ukończyć poniżej godziny, sequel produkcji Red Hook kojarzy mi się przede wszystkim z wysiłkiem. **Kiedy ekipa umiera w ostatnim regionie, ma się ochotę bluzgać i odinstalować grę z powodu uporczywego grindu.** Jednak Najmroczniejszy loch (bez lochów) wzywa, woła i uzależnia, więc rozdaję wtedy na ulepszenia zdobyte świeczki, komponuję nowy skład i odrobinę mocniejsza wsiadam do dyliżansu.

Dwukrotnie, kiedy było naprawdę źle i czułam się kompletnie bezsilna, na kilka godzin przestawiłam poziom trudności na łatwy, instalując w wozie zapewniający buffy jaśniejący płomień – w imieniu wszystkich recenzentów tego świata dziękuję za tę opcję. Ale hej, grę da się także utrudnić, choć nie sądzę, abym się na to kiedykolwiek zdecydowała. Produkcja i tak rozsmarowuje flaki drużyny po podłodze i nie ma potrzeby, by zamykała się w mniejszej liczbie tur.

Podaj łapę, lewiatanie

Nie wszystkie zmiany przekonują mnie w 100%. Nie podoba mi się np. mniejsze znaczenie pochodni, której gaśnięcia nieraz nie zauważam, ani fakt, że sposobu działania paru oponentów trzeba się domyślać. Co najważniejsze, przydałoby się większe zróżnicowanie minibossów – elitarnych przeciwników,

(*) Być może trzeba tę liczbę podzielić przez dwa, bo ja gram NAPRAWDĘ powoli.

Kocha, nie kocha

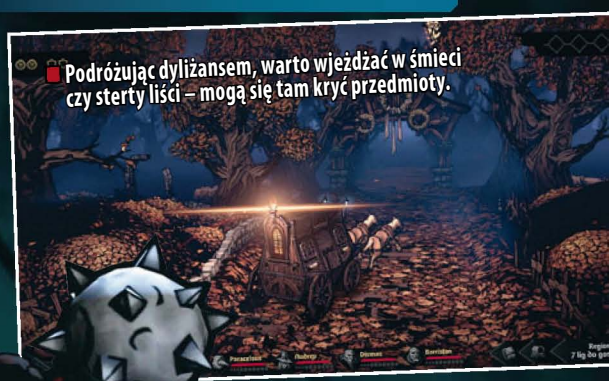
Postacie w „dwójce" wchodzą ze sobą w relacje, modyfikowane m.in. przez ich zagrania w walce i interakcje w gospodzie, np. ilość wypitej razem whiskey. Badaczka zarazy może się zakochać w okultyście, a trędowaty znienawidzić oprycha. Jak łatwo się domyślić, wpływa to pozytywnie i negatywnie na ich efektywność w trakcie potyczek – używając konkretnych, naznaczonych znajomością umiejętności, bohater daje komuś buffa lub debuffa. Przyjaźnie są OP, polecam w nie inwestować, bo w Darkest Dungeon II, podobnie jak w rzeczywistości, warto mieć wokół siebie bliskie osoby – życie staje się wtedy znacznie łatwiejsze.

OKIEM DAELA

OCENA **8**

Darkest Dungeon II wygląda wspaniale, fascynuje swoją atmosferą i potrafi wciągnąć na długie godziny. Ale – przy wszystkich swych zaletach – jest to także gra w sposób istotny różna od poprzedniej części, co wielu fanom doskonałego roguelike'a może nie przypaść do gustu.

Recenzję autorstwa DaeLa znajdziesz na cdaction.pl.



Podróżując dyliżansem, warto wjeżdżać w śmieci czy sterty liści – mogą się tam kryć przedmioty.

Tęskniliście za Shamblerem?

Wszystkie regiony poza jednym są ciemne – nawet podpalone miasta.

z których należy pokonać jednego, by móc zmierzyć się z wrogiem zamieszkującym górę. Teraz wystarczy kogoś wybrać i nauczyć się z nim postępować, by nigdy więcej nie musieć zobaczyć innego. Przypisani są do regionów, więc zawsze wiadomo, na kogo trafi się w leżu. Osobiście upodobałam sobie lewiatana wciągającego bohaterów pod wodę za pomocą wielkiej łapy, enki z kolei najczęściej walczy z przebitym grubym korzeniem generałem. Szkoda, że jest taka możliwość, a **graczy nie zachęca się do starć z nowymi oponentami. Jeszcze gorzej, że minibossowie wydają się podobni** – większość z nich zajmuje tylne pozycje, a połowa bazuje na nakładaniu specjalnych statusów.

Na szczęście **niewiele mnie w Darkest Dungeon II drażni** i choć chwilowo, po tych 70 godzinach, potrzebuję przerwy, na pewno nie zakończę przygody z grą na trzecim rozdziale. Rzeczy do pochwalenia jest mnóstwo, z czego części nie dam rady opisać przez brak miejsca.

> Drugi Najmroczniejszy loch jest świeży – i bardzo mnie to cieszy.

Twórcy przyłożyli się do wspomnianego systemu relacji, trochę bezmyślna jazda dyliżansem od punktu do punktu okazała się miłą odmianą od walki oraz chodzenia w prawo i w lewo, a bossowie stresują nie tylko postacie, ale też gracza, czyli jest tak, jak powinno być. Pisałam kiedyś na łamach CDA o zamykaniu oczu podczas tury wroga i pod tym względem nic się nie zmieniło. **Narratorem wciąż też jest wybitny Wayne June, który swoim głębokim, niesamowitym głosem dobijał mnie w trudnych momentach**, a muzyka zostaje w głowie. Wreszcie developerzy przerobili oprawę wizualną – powóz porusza się po trójwymiarowych drogach, również postacie przeszły w 3D. Arlekin, który zawsze wydawał mi się taki malutki, w sequelu nabrał masy, a i reszta wygląda realistycznie. Podczas pierwszego kontaktu z wczesną wersją nie byłam pewna, czy podoba mi się ta zmiana, ale zaczynam się do niej przekonywać.

Drugi Najmroczniejszy loch jest przede wszystkim świeży. I bardzo mnie to cieszy – najgorsze, co mogłoby zrobić Red Hook, to ponownie sprzedawać tę samą produkcję, nawet jeśli wielu graczy chciałoby więcej tego, co już znają. Mam nadzieję, że jeśli kiedyś powstanie „trójka", także będzie stać za nią jakiś nowy pomysł. |CDA|

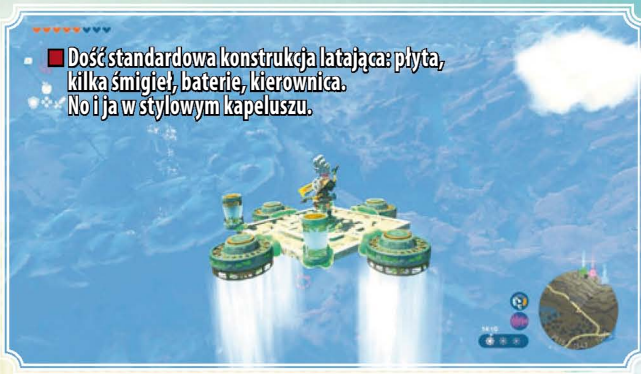
8+

- \+ wprowadza do serii sporo świeżości
- \+ dopracowana oprawa audiowizualna
- \+ wysoki, satysfakcjonujący domyślny poziom trudności...
- \+ ...i możliwość obniżenia go lub zwiększenia
- \+ nowe, niezłe projekty przeciwników
- \+ opowiada historie postaci w intrygujący sposób
- \+ system relacji
- – podejścia trwają zbyt długo
- – małe zróżnicowanie minibossów
- – niewielkie znaczenie pochodni

PLATFORMA NS PRODUCENT NINTENDO EPD WERSJA PL BRAK
SANDBOX, ŁAMIGŁÓWKI, PRZYGODA

THE LEGEND OF ZELDA™ TEARS OF THE KINGDOM

Tylko nas troje: ja, manifestacja ptasiego kompana oraz drewniany chłop przyczepiony do tarczy.



Dość standardowa konstrukcja latająca: płyta, kilka śmigieł, baterie, kierownica. No i ja w stylowym kapeluszu.

W końcu będzie mógł się wyspać: **spikain**

Aż trudno uwierzyć, że ta gra powstała.

Nie istnieje produkcja, w której zakochaliby się wszyscy. I jako gracze, i jako ludzie różnimy się między sobą na tak wiele sposobów, że to zwyczajnie niemożliwe. Dlatego dla mnie – cóż, na tym balu nie będę królem suspensu – Tears of the Kingdom to gra na 10, a dla kogoś innego może zasługiwać co najwyżej na 5.

I to jest w porządku

Ale na rozważania na temat tego, czy jedna opinia o Zeldzie może być lepsza od innej, szkoda mi w tym tekście miejsca(*). Tutaj postaram się wam pomóc – wszystkim naraz i każdemu z osobna – określić, gdzie na tej 10-stopniowej skali najpewniej umieścilibyście nową Zeldę.

Na początek wyjaśnijmy sobie, czym właściwie jest The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Lektura licznych opinii graczy – w tym przypadku opinii negatywnych – uzmysłowiła mi, że np. niektórzy z jakiegoś powodu spodziewali się erpega. Miejmy to więc za sobą: Zeldy erpegami nigdy nie były i choć na upartego można pokazywać palcem elementy tego gatunku, to w 2023, kiedy systemy zapożyczone z RPG znajdziemy w co drugiej produkcji, nie bardzo ma to sens.

Najprościej mówiąc: Tears of the Kingdom to gra „action-adventure", bo i akcji tu wiele, i zew przygody głośny. Ale mam też mniej oczywistą odpowiedź.

Tears of the Kingdom to gra logiczna

Dopiero gdzieś po kilkudziesięciu godzinach w TotK zrozumiałem coś, co potem przypominało mi się jeszcze przez kolejne sto kilkadziesiąt: uwielbiam tę grę dlatego, że kocham łamigłówki. Zawsze lubiłem rozwiązywać problemy, zagadki, szukać rozwiązań – im mniej oczywistych, tym lepiej. Nic więc dziwnego, że Tears of the Kingdom tak ze mną zarezonowało: to najbardziej rozległa gra logiczna w historii. Gigantyczna produkcja złożona z wielu systemów służących właśnie temu: skłanianiu nas do poszukiwania rozwiązań. Napisałem „służących", bo po dłuższym zastanowieniu **zdumiewa mnie, jak dużo typowych elementów gier potraktowano tu właśnie jako narzędzia do budowania łamigłówek**.

Zacznijmy od tego, co pewnie już przychodzi wam do głowy: na wielu poziomach grą logiczną jest tu sama eksploracja. W pamięci wciąż mam słowa Eijiego Aonumy, zresztą niejednokrotnie już przeze mnie przywoływane. Prezentując poprzednią Zeldę, Breath of the Wild, i wyjaśniając, jak (względem starszych odsłon) wywrócono w niej rozgrywkę do góry nogami, powiedział: „Rozwiązywanie zagadek w tej grze rozpoczyna się w momencie, w którym gracz zaczyna myśleć o tym, dokąd chce pójść, jak chce się tam dostać i co zrobi, kiedy tam dotrze".

Zdaję sobie sprawę, że dla osób niezaznajomionych z nowymi Zeldami może to brzmieć banalnie, ale kryje się za tą filozofią więcej niż PR-owa gadka o podróżowaniu z punktu A do punktu B w otwartym świecie. Już Breath of the Wild realizowało tę wizję w sposób mistrzowski, ale Tears of the Kingdom wynosi ten „puzzle solving" w eksploracji na absurdalny poziom.

> Tears of the Kingdom jest wybitne... chyba że nie znosisz sandboksów.

No jest, kurde, wysoko

Prosta sytuacja: stoimy przed grubym słupem, na którego płaskim szczycie znajduje się skrzynia. Możemy się po nim po prostu wspiąć – ale co, jeśli jest zbyt wysoki albo, co gorsza, pada deszcz? Wtedy słup robi się śliski. Nie wejdziemy. Mamy do wyboru:

- przyczepić do tarczy rakietę, która wystrzeli nas ku górze;
- użyć wielkich sprężyn, które nas wybiją;
- chwycić za leżący nieopodal balon, do którego można włożyć dowolny

(*) W końcu i tak mogę odesłać was na nasz kanał na YouTubie, gdzie to omawiam. Bardzo polecam – również tym, których nowa Zelda zupełnie nie obchodzi: ***bit.ly/cdazelda****.*

płonący (lub emitujący płomienie) przedmiot;
- z deski i organicznych balonów zebranych z pokonanych octoroków sklecić sobie unoszącą się platformę;
- założyć zdobyty wcześniej strój do wspinania się po śliskich powierzchniach;
- wypić eliksir zwiększający przyczepność;
- pójść na jakieś inne wzniesienie i sfrunąć na słup;
- unieść jakiś duży przedmiot za pomocą jednej zdolności, potrzymać go tam chwilę, cofnąć go w czasie za pomocą innej zdolności, wlecieć w niego od dołu za pomocą trzeciej zdolności.

Można też podpalić trawę lub jakiś drewniany przedmiot i wykorzystać gorące powietrze, żeby wznieść się na paralotni. Ale przecież pada, więc nici z ogniska. Chyba że do zrealizowania tego planu wykorzystamy np. szyszkę, która – jak poinformował nas przed chwilą jakiś enpec – nawet w trakcie ulewy pali się szczególnie intensywnie. Albo użyjemy przenośnego wiatraka – ten również wypchnie nas do góry pomimo deszczu. Albo...

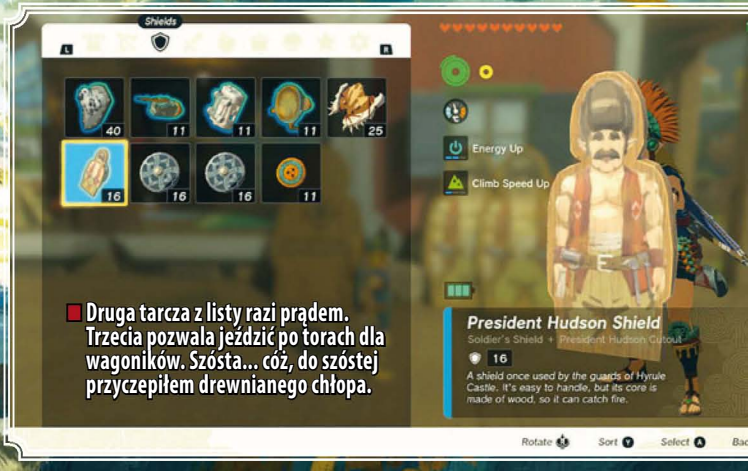
Nie przesadzę, mówiąc, że omówiłem może połowę rozwiązań, na jakie wpadłem – eksperci wymyśliliby pewnie jeszcze z pięć razy tyle. A to wybitnie prosty przykład i pomysły, które przyszły mi do głowy bez odpalania gry. Tak zbudowana jest tu cała eksploracja, co oznacza, że o wiele ciekawszych problemów i bardziej efektownych (i satysfakcjonujących) rozwiązań znajdujemy w Tears of the Kingdom mnóstwo.

Czym by tu...

Nie dziwię się tym, którzy krytykują system walki w Tears of the Kingdom. W końcu tak naprawdę wcale nie chodzi w nim o walkę, tylko o rozwiązywanie zagadki. Gdybym miał podać potencjalne sposoby na rozprawienie się z najprostszym przeciwnikiem – tak jak przed chwilą rozpisałem włażenie na słup – wykorzystałbym całe miejsce przeznaczone na tę recenzję. A że wrogowie różnią się tu zachowaniami i właściwościami, różne są też rozwiązania.

Przykładowo zwykłego bokoblina można pokonać właściwie czymkolwiek, ale już małe golemy udające kamienie (tak, w Tears of the Kingdom kamienie bywają mimikami) będą miały w nosie ciebie i twój śmieszny miecz. Czym rozwalasz prawdziwe kamienie? Bronią obuchową, ewentualnie bombami. I to jest rozwiązanie, którego szukasz.

Ożywające drzewo (tak, w Tears of the Kingdom drzewa bywają mimikami) będzie niewrażliwe na część ataków. Co chcesz zrobić drzewu zwykłą strzałą? Pomyśl – skoro możesz w grze podpalać drewniane przedmioty i ścinać pnie toporami, to właśnie »



Druga tarcza z listy razi prądem. Trzecia pozwala jeździć po torach dla wagoników. Szósta... cóż, do szóstej przyczepiłem drewnianego chłopa.

Wersja PL: brak

Choć większość produkcji wydawanych przez Nintendo to tytuły dla ludzi w każdym wieku, są one tłumaczone wyłącznie na garstkę języków – a konkretnie na języki krajów, w których japońska korporacja ma swoje oddziały. W Polsce funkcjonuje „tylko" oficjalna dystrybucja prowadzona przez zewnętrzną firmę. W rodzimym internecie rozgorzała więc przy okazji nowej Zeldy zażarta dyskusja na temat lokalizacji. Oto moje stanowisko w kilku kluczowych w tej aferze kwestiach.

Tak, jako konsumenci powinniśmy oczekiwać, że dzieła dystrybuowane na terenie Polski będą przetłumaczone. Gracze zasłaniający Nintendo argumentami typu „przecież na opakowaniu nie ma informacji o polskiej wersji" praktykują zwykłą fanbojską apologetykę i powinni prześledzić, w którym momencie zachwyt nad produkcjami Wielkiego N odebrał im rozum.

Nie, recenzent nie ma obowiązku obniżenia oceny w związku z brakiem polskiej wersji językowej. Do jego zadań należy za to poinformowanie o tym odbiorcy, ale sama recenzja powinna być szczegółowo rozpisaną opinią. Tylko tyle i aż tyle. Bez wątpienia da się znaleźć recenzentów, dla których brak lokalizacji stanowi powód do odjęcia punktów. Dla mnie przycięcie oceny na siłę byłoby zwykłym zagraniem pod publiczkę.

Nie, nie uważam, że brak polskiej wersji językowej ujmuje jakości samej grze. Tak, uważam, że absurdem jest jej brak w 2023 roku, zwłaszcza w przypadku giganta dysponującego ogromnymi zasobami. Tym bardziej w obliczu zauważalnie rosnącego zainteresowania produktami Nintendo w Polsce – wynikającego, dodajmy, ze starań dystrybutora, a nie samej korporacji.

ogień i siekiera okażą się tu twoimi najlepszymi przyjaciółmi. A to prowadzi do różnych rozwiązań, bo i ogień możesz uzyskać na wiele sposobów, i topór... Ale o konstruowaniu broni za chwilę.

Większości takich rozwiązań gra nie podsuwa nam w ogóle. **Eksperymentowanie jest tu kluczowe** – bez niego (ew. bez Google'a) nigdy nie dowiesz się, że owoce wywołujące nagły rozbłysk momentalnie zabijają nieumarłych przeciwników. Albo że odpowiedni wózek przyczepiony do tarczy zmienia cię w Tony'ego Hawka i że o wiele lepiej przytwierdzić sobie zamrożone mięso lub rybę, bo mają jeszcze mniejsze tarcie... No dobra, pogadajmy o tym łączeniu ekwipunku.

Oto moje ogniste grabie

W Tears of the Kingdom dostajemy do dyspozycji dwa oddzielne systemy łączenia ze sobą przedmiotów. Pierwszy, o którym siłą

Z czego zrobić tratwę, która nie spłonie w lawie? Z lawy schłodzonej wodą rzecz jasna.

rzeczy jeszcze się rozpiszę, to ten bardziej „memogenny" – jeżeli widzieliście w internecie filmiki, na których **ktoś zbudował wielkiego działającego mecha (albo latające prącie strzelające ogniem)**, wiecie, o czym mówię. Ten drugi system nazywa się Fuse i jest bezpośrednią odpowiedzią na zażalenia graczy związane z niszczeniem oręża.

System budowania jest jednocześnie elastyczny i bardzo intuicyjny.

W Breath of the Wild broń (i tarcze) psuje się po określonej liczbie użyć. Ma to skłonić graczy właśnie do wspomnianego eksperymentowania – jako że bumerang działa zupełnie inaczej niż ognisty miecz, a jeszcze inaczej wygląda zabawa z dwuręcznym młotem, takie żonglowanie ekwipunkiem bojowym mocno urozmaica rozgrywkę. Ja to doceniłem, bo wiem, że w tego typu grach często przywiązuję się do jednej broni i niechętnie próbuję innych, ale niektórych to ciągłe psucie się oręża zwyczajnie irytowało. Dlatego w Tears of the Kingdom rozwinięto i usprawniono tę koncepcję: zwykła gałąź rozpadnie się po kilku uderzeniach, ale przyczep do niej kamień, a wytrzyma dłużej.

Nowy system jeszcze bardziej skłania do eksperymentów, bo tym razem nie znajdziesz tak po prostu „miecza z płonącym ostrzem". Możesz chwycić za miecz – albo włócznię, halabardę, grabie, mopa itd. – i przyczepić do niego wydobywany w jaskiniach rubin. Gratulacje – masz broń rażącą ogniem. Wolisz taką, która będzie działać inaczej, ale posiadasz tylko kolejne grabie? Przyczep sobie miotacz płomieni – też ogniste grabie, ale inne.

Takich kombinacji jest od groma – da się nawet połączyć miecz z mieczem i uzyskać miecz-miecz. Bo czemu nie? Szczególnie jednak przydatne bywają fuzje wykonywane na strzałach – mamy np. owoce odpowiadające konkretnym żywiołom, więc możemy choćby zamrozić kogoś znajdującego się daleko od nas. Oczy zebrane z pokonanych przeciwników dodają strzałom właściwości samonaprowadzających. Skrzydła sprawią, że strzała pokona większy dystans. Elektryczne skrzydła sprawią, że pokona większy dystans, a wroga kopnie prądem.

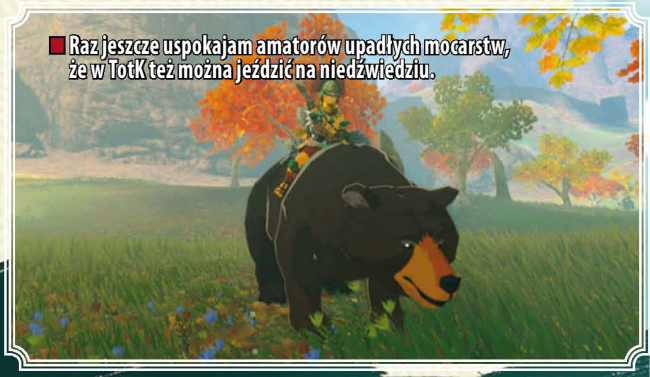
Broń czasem ma też dodatkowe właściwości, jak włócznia, której atak podwaja się, kiedy jest mokra (a więc np. w trakcie deszczu). Cała osobna kategoria premiuje doczepianie urządzeń – jeśli strzelać laserem, to najlepiej właśnie przy użyciu takiego oręża. Albo tarczy. Bo z tarczami – tzn. z zastosowaniami fuzji tarcza plus przedmiot – to w ogóle jest jakiś obłęd. Przyczep do niej bombę – przeciwnik wysadzi ją uderzeniem, a tobie nic się nie stanie. Przyczep wiatrak – możesz dmuchać nim w żagle, żeby sterować tratwą. I wiele, wiele więcej kombinacji.

A całe to eksperymentowanie pozwala... jeszcze efektywniej rozwiązywać przeróżne łamigłówki.

Rusz głową

Jeśli nagrałeś jakiś memiczny filmik z Breath of the Wild, istnieje szansa, że widzieli go twórcy. Zrobili sobie grę, wydali, otworzyli wino, zrobili popcorn w mikrofalówce i rozsiedli się, żeby oglądać, co też wymyślili gracze. I oczywiste jest zarówno to, że sami nie spodziewali się aż takiego ogromu kreatywności, jak i to, że to właśnie ta **kreatywność stanowiła największą inspirację przy projektowaniu Tears of the Kingdom**.

W sequelu Breath of the Wild powróciły shrine'y – małe(**) dungeony, które odgrywają kilka ról naraz. Służą nie tylko rozrywce, ale też edukują (bo zazwyczaj skupiają się na jednym mechanizmie) i inspirują, podsuwając konkretne zastosowania systemów (choć wszystkie zagadki da się rozwikłać na wiele



Raz jeszcze uspokajam amatorów upadłych mocarstw, że w TotK też można jeździć na niedźwiedziu.

(**) W kontekście serii, bo czasami wcale małe nie są. Zdarza się w nich siedzieć i po ponad pół godziny.

Większość dialogów w Tears of the Kingdom ma charakter czysto użytkowy, ale bywa lepiej. Paya na przykład znowu ulega urokowi gołej klaty Linka.

sposobów, również takich „głupich, ale działających, więc niegłupich"). W okolicach shrine'ów zresztą często mamy okazję, by od razu te pomysły zrealizować w mniej sterylnych warunkach. Mówiłem, że TotK to gra logiczna? Shrine'ów jest... 152. A oprócz nich po mapie rozsiano ponownie 900 koroków – stworzeń, które nagradzają nas za rozwiązywanie pomniejszych wyzwań logicznych lub zręcznościowych. 100 z nich tym razem prosi nas o transport w konkretne miejsce, co zazwyczaj wymaga przyczepienia koroka np. do zbudowanego przez nas pojazdu... Aha, no tak. Zbliżamy się do końca recenzji, a ja jeszcze nie napisałem prawie nic o budowaniu.

I ty możesz być majstrem

Jeżeli przed lekturą tej recenzji wiedzieliście cokolwiek o Tears of the Kingdom, to prawdopodobnie zdawaliście sobie sprawę z nowej zdolności Linka – Ultrahand. To po prostu możliwość łączenia ze sobą przedmiotów: od desek i belek, przez koła, haki i żagle, po wspomniane wcześniej urządzenia. Tych ostatnich jest tak wiele, że całość **pozwala tworzyć naprawdę kosmiczne konstrukcje**. Oczywiście im dalej w grę zabrniemy, tym większe mamy możliwości – i tym lepsi w budowaniu stajemy się my sami. Chociaż jak na elastyczność tego systemu (przedmioty można dowolnie obracać i łączyć na wiele sposobów), i tak został on rozwiązany szokująco intuicyjnie.

Powiedziałem o shrine'ach i korokach, ale budowanie wykorzystujemy właściwie do wszystkiego: do eksploracji, rozwiązywania pobocznych questów, pomagania napotykanemu niekiedy chłopu próbującemu rozstawić szyld w przeróżnych warunkach pogodowych... No i oczywiście do walki, co można zauważyć chociażby po setkach, jeśli nie tysiącach filmików, na których gracze chwalą się skonstruowanymi robotami, pancernymi pojazdami czy pułapkami na potwory.

Za mało? Widziałem ostatnio, że jakiś gracz postanowił być najlepszym rybakiem na świecie i stworzył motorówkę rażącą ryby prądem i zbierającą je do specjalnego zbiornika.

Do kreatywnego budowania zachęcają nas też różne wyzwania napotykane w świecie gry. Skonstruuj coś, co jak najmocniej przywali w dzwonek. Stwórz jak najszybszy pojazd i pokonaj przygotowaną specjalnie trasę z przeszkodami. Znajdź sposób, żeby posłać wielką piłkę golfową jak najdalej od punktu startowego. **Świat gry jest ogromny i tym razem nasycony został jeszcze bardziej niż w Breath of the Wild.**

REKLAMA

REKLAMA

STAROŻYTNA MAGIA
LEGENDARNI CZEMPIONI
IMPERIUM NA SKRAJU RUINY

CAMAVOR TO OKRUTNA KRAINA O KRWAWYM DZIEDZICTWIE. GDZIEKOLWIEK ZJAWIAJĄ SIĘ JEJ RYCERZE, TAM ZACZYNA SIĘ RZEŹ.

Kalista pragnie to zmienić. Kiedy jej młody, narcystyczny stryj Viego zostaje królem, kobieta przysięga hamować jego destrukcyjne zapędy jako jego lojalna powierniczka, doradczyni i generał armii. Plany te krzyżuje zatrute ostrze skrytobójcy, które godzi małżonkę Viega: królowa Izolda zapada na nieuleczalną śmiertelną chorobę.

Stan Izoldy się pogarsza, a król pogrąża się w szaleństwie i rozpaczy. Stabilność całego Camavoru jest zagrożona. Kalista, by ocalić królestwo, podejmuje się desperackiej misji: postanawia odnaleźć legendarne Błogosławione Wyspy, na których podobno znajduje się lek mogący ocalić życie królowej. O ile te wyspy w ogóle istnieją…

Kalista zostaje uwikłana w okrutne intrygi. Wkrótce będzie zmuszona wybierać między lojalnością wobec Viega a tym, co uważa za słuszne – bo nawet w obliczu całkowitej ciemności jeden szlachetny czyn może zrodzić jasność zdolną uratować świat.

ZRUJNOWANIE – PEŁNA ROZMACHU OPOWIEŚĆ O MAGII, ZEMŚCIE I IMPERIUM NA SKRAJU UPADKU.

@_ANTREYNOLDS_
@LEAGUEOFLEGENDS
#RUINATION

RIOT GAMES

ANTREYNOLDS.COM
LEAGUEOFLEGENDS.COM
RIOTGAMES.COM
INSIGNIS.PL

insignis

Copyright © 2022 Riot Games. Riot Games, League of Legends, L icon są znakami handlowymi i/lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Riot Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub w innych krajach. Wszelkie pozostałe znaki handlowe w niniejszym dziele należą do ich poszczególnych właścicieli.

To samo Hyrule?

Na koniec, korzystając z okazji, warto pewnie odnieść się do częstego zarzutu pod adresem Tears of the Kingdom – że to „identyczna mapa jak w BotW". Mówiłem o tym już na naszym kanale na YouTubie, ale powtórzę: kolportowanie tej bujdy zdradza, że kolportujący w to nie grał. Tak, podstawowa geometria Hyrule się nie zmieniła – to ten sam świat przedstawiony.

Powróciło gotowanie. Jest pizza. Nie ma ananasów.

Ale nawet ta warstwa została mocno zmodyfikowana – dodano masę jaskiń, przebudowano praktycznie każdą lokację, inaczej rozstawiając akcenty (czyt. zagrożenia, „punkty zainteresowania" itp.), dzięki czemu **wrażenie „ponownej wizyty" ma się dosłownie w kilku kluczowych miejscach (i jest to wrażenie pozytywne!)**, a reszta Hyrule to w praktyce ziemia nieznana.

A to tylko jedna z trzech warstw mapy – poza nią mamy jeszcze mnóstwo podniebnych wysp (na których łamigłówkowe podejście do eksploracji podkręcone zostało do 150%) oraz rozległe podziemia. I piszę „rozległe" tylko po to, żeby nie zaspoilować, jak gigantyczne są. O nich trzeba by chyba napisać osobny tekst...

10/10?!

Nie, gra na dychę nie musi być idealna. Nie jest to szczególnie dobre miejsce na dyskusję na ten temat (zwłaszcza że dyskutowałbym sam ze sobą), więc może po prostu umówmy się, że jak ktoś się z tym zdaniem nie zgadza, to zwyczajnie zignoruje ocenę liczbową albo wyobrazi tam sobie jakąś inną.

Czy Tears of the Kingdom działa bez zarzutu? Absolutnie nie. Czy działa tak źle, że przeszkadza to w cieszeniu się grą? Jeszcze bardziej stanowczo: nie. To zbyt skomplikowana kwestia, żeby ją tu wystarczająco szczegółowo omówić, ale odsyłam do youtube'owego materiału Digital Foundry, czyli gości, którzy zęby zjedli na liczeniu fps-ów, mierzeniu skalowanej rozdzielczości i wyłapywaniu przeróżnych trików graficznych stosowanych przez twórców. Ich werdykt powie wam więcej niż dowolna recenzja.

Imponują elastyczność i precyzja systemu budowania – oraz to, jak wtłoczono go w sterowanie postacią.

Czy nowa Zelda ma wybitną fabułę? Absolutnie nie. Czy jej potrzebuje? A skądże – podobnie jak nie potrzebuje jej masa innych gier, w których zachwycamy się zupełnie innymi aspektami.

The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom jest najlepszą grą, w jaką kiedykolwiek zagrałem. Dokonano tu niemożliwego i stworzono sequel produkcji wybitnej, przewyższający ją pod każdym względem. **Ma swoje wady – ale nie sposób zwracać na nie uwagi, kiedy zalety lśnią tak jasno. To tytuł, który po 50, 100, 150 godzinach zaskakuje – ba, wgniata w kanapę.** Przede wszystkim kreatywnością i sposobami na wyzwolenie tej kreatywności u gracza, ale nie tylko. Absurdalnie zmyślną konstrukcją świata, oprawą audio i w ogóle budowaniem klimatu, przytłaczającą liczbą sekretów i sekrecików, które chce się bez końca odkrywać.

Trzeba jednak lubić skrajną nieliniowość. Nie oczekiwać, że gra popchnie cię (inaczej niż subtelną sugestią ukrytą w dialogu lub konstrukcji otoczenia) do celu. Można tu przejść główny wątek w 20 godzin i bawić się na 5/10, a można olać fabułę, pobiec w jakimś losowym kierunku, trafić w miejsce, w którym „nie powinno cię tu jeszcze być", ledwo wyjść z tego cało i przeżyć niezapomnianą przygodę.

Tears of the Kingdom to sandbox z krwi i kości – i dlatego tacy ludzie jak ja, uwielbiający swobodę w grach, nie mogą się od niego oderwać, co pół minuty znajdując sobie w Hyrule (i okolicach) jakieś pasjonujące zajęcie. A inni... wzruszają ramionami i nie wiedzą, po co właściwie grać dalej.

Ja nie mogłem zabrać się za pisanie tej recenzji, bo cały czas czuję fizyczną potrzebę odpalenia Switcha i poszukania kolejnej nierozwiązanej zagadki, kolejnej rzeczy, która mnie czymś zaskoczy. Choć od ponad miesiąca (!) nie gram w nic innego, dobrze wiem, że takie rzeczy ciągle na mnie czekają. I jedna myśl wraca do mnie raz za razem przez te wszystkie godziny: Aż trudno uwierzyć, że ta gra powstała. |CDA|

Nowa Zelda to najlepsza gra, w jaką kiedykolwiek zagrałem.

10

+ eksploracja
+ kombinacja
+ wybitny sequel wybitnej gry
+ sandbox rozwinięty aż do przesady – to powinien być minus, bo na długi czas odebrano mi życie

− na Switchu Pro działałaby bez zarzutu...

OKIEM OTTONA

OCENA **10**

Tears of the Kingdom to najlepsza produkcja, jaka ukazała się na Nintendo Switcha. Popis ogromnej kreatywności twórców, odznaczający się odrębną tożsamością. Gra wielka, złożona, przemyślana i intrygująca. Fani świetnej zabawy i piaskownic będą wspominać ją latami.

Recenzję autorstwa Ottona znajdziesz na cdaction.pl.

G DATA

MADE
IN
GERMANY

Sztuczna inteligencja,

przełom w walce z cyberprzestępcami!

DeepRay to wynik wieloletniej działalności w zakresie badań i rozwoju w firmie G DATA, który przenosi wykrywanie zagrożeń na nowy poziom. Zastosowana technologia to samouczący się system oparty na sztucznej inteligencji, który wykrywa nawet najlepiej zakamuflowane złośliwe oprogramowanie.

www.gdata.pl/deepray

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT DAMBUSTER STUDIOS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC AKCJA, FPS, APOKALIPSA ZOMBIE, CRAFTING

DEAD ISLAND 2

Nowe otwarcie

Mimo cyferki w tytule Dead Island 2 nie jest kontynuacją, która wymagałaby znajomości „jedynki" z 2011 roku. Pomosty łączące LA i wyspę Banoi to kilka luźnych wzmianek o minionych zdarzeniach i niejaki Sam B – poprzednio grywalny bohater, tym razem przewijająca się na drugim planie postać niezależna.

Uciekł z Los Angeles: **Eugeniusz Siekiera**

Długą drogę przeszło Dead Island 2, nim trafiło na nasze dyski. Twórcy marki spłodzili w tym czasie dwóch nieformalnych spadkobierców, a los przechodzącej z rąk do rąk kontynuacji Martwej Wyspy wciąż pozostawał niepewny.

Dość powiedzieć, że gra tkwiła przez blisko dekadę w produkcyjnym limbo, a na stołku developerskim zasiadały trzy różne ekipy. Koniec końców, po kilku resetach i niespodziewanych zmartwychwstaniach, gdy chyba większość z nas postawiła na tej produkcji krzyżyk, Dead Island 2 doczłapało na linię mety. Na dodatek w zaskakująco żywotnej formie.

Ocena na końcu tekstu mogłaby sugerować co innego, więc spieszę wyjaśnić, że to nie tyle z grą jest problem, co z grającym. **Sequel nie sili się na oryginalność i korzysta ze spuścizny „jedynki".** Pytanie, czy produkcja, której korzenie sięgają rozwiązań sprzed 12 lat, potrafi dziś czymkolwiek zaskoczyć. Otóż nie. Nie przeszkadza to oczywiście w dobrej zabawie, choć i to może być kwestią dyskusyjną. Jeśli w swoim CV w polu „zainteresowania" nie wpisałbyś przerabiania zombiaków na mielone, istnieje duże ryzyko, że rozgrywka znuży cię, nim umarlaki zaczną się na dobre rozkładać.

Historia bez ikry

Nasza przygoda rozpoczyna się nietypowo, bo od ucieczki z ogarniętego chaosem Los Angeles. Na pokładzie samolotu ląduje kilka przypadkowych osób, w tym szóstka wybrańców, spośród których wytypujemy swojego bohatera. Określa ich parę podstawowych atrybutów (m.in. wytrzymałość, odporność i zwinność), każdy otrzymuje również dwie indywidualne umiejętności wrodzone. Początkowy wybór nie ma aż tak dużego znaczenia, bo oparty na kartach system rozwoju jest wystarczająco elastyczny, byśmy mogli ukształtować postać pod własny styl gry. Ale do tego jeszcze wrócimy...

Gier o zombiakach mieliśmy w ostatniej dekadzie mnóstwo, dobrze więc, że ta do tematu przewodniego nie próbuje dorabiać nadętej filozofii, a pod płaszczykiem czystej, nieskrępowanej rzezi nie przemyca kolejnej opowieści o tym, że w świecie bez zasad największymi potworami są ludzie. Jeśli mielibyśmy się odnieść do kina, byłby to **growy odpowiednik prześmiewczego „Zombieland". To całkiem miła odmiana**; po przyciężkawych seriach The Walking Dead czy The Last of Us (a nawet nieco lżejszym Days Gone) apokalipsy na wesoło potrzebowaliśmy jak tlenu.

Tyle że sama narracja okazuje się letnia, pozbawiona pazura. Nie chodzi nawet o fakt, że dialogi są głupie, odzywki bohatera czerstwe, a dowcipy w większości przypadków nieśmieszne. To znaczy o to też, ale **problem tej historii wynika przede wszystkim z nijakości**. Mój heros zostaje ugryziony, jednak dzięki odporności na działanie wirusa wychodzi z tego cało. Kontaktuje się z nami niejaki doktor Reed, który chce pobrać krew w celu stworzenia szczepionki, a przeważająca część kampanii to próba dotarcia na miejsce spotkania.

Ogień to broń obosieczna. Może zaszkodzić nie tylko zombiakom.

Po drodze oczywiście wiele rzeczy się komplikuje. Niestety w żadnym momencie przygody nie poczułem więzi z prowadzoną przeze mnie postacią, z kolei napotkani enpece obchodzili mnie tyle, co kurs peruwiańskiego sola.

Nie pomagał również kurierski charakter przygotowanych zadań. Jest ich sporo, ale wszystkie maglują boleśnie zgrane schematy. Przebijamy się przez kolejne dzielnice, nierzadko wracając po własnych śladach, notorycznie kogoś ratujemy bądź biegamy za jakimś fantem. Co kilkanaście minut trafi się zamknięta brama, do której trzeba znaleźć bezpiecznik, kod dostępu lub klucz. I tak przez parędziesiąt godzin. Na Boga, ileż można szukać tych cholernych bezpieczników!

Po przyciężkawych The Walking Dead czy The Last of Us apokalipsy na wesoło potrzebowaliśmy jak tlenu.

Zgrana talia

Wybór bohatera zmienia część dialogów, nie wpływa natomiast na przebieg kampanii. Jak wspomniałem, **rozwój postaci bazuje na kartach, a te zdobywamy w miarę przebiegu scenariusza**. Miast drzewek talentów mamy więc cztery kategorie slotów, w których instalujemy posiadane kartoniki. Dla przykładu, do pierwszej grupy zaliczają się zdolności, czyli podstawowe ruchy wykonywane podczas walki, w drugiej z kolei lądują karty dotyczące przetrwania, pomagające dłużej utrzymać się na nogach. W toku przygody można (a nawet trzeba) dowolnie nimi żonglować, tworząc w ten sposób nowe buildy.

Właściwa zabawa rozpoczyna się we wraku maszyny, która po feralnym locie rozbija się gdzieś na przedmieściach Miasta Aniołów. Nim scenarzyści spuszczą nas ze smyczy, byśmy mogli przystąpić do urządzania się w tej piaskownicy na własnych zasadach, będziemy prowadzeni za rączkę w celu poznania podstaw: jak się leczyć, wymierzać ciosy zwykłe i mocne, deptać czaszki powalonych wrogów i uskakiwać przed atakami. Z czasem dochodzą bloki i kontry, kopnięcia z wyskoku i inne uderzenia specjalne, ściśle powiązane z nowo zdobytymi kartami. Na późniejszym etapie odblokowujemy również tryb furii, który na krótką chwilę zamienia bohatera w bezlitosnego berserka.

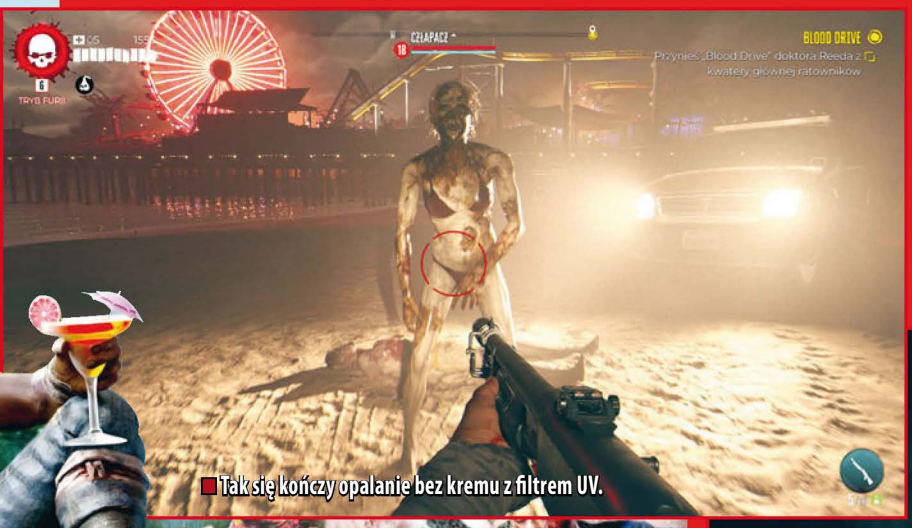
Samo gęste

Podobnie jak w przypadku poprzedniczki, walka w zwarciu jest główną atrakcją „dwójki", stabilnym filarem, wokół którego zbudowano szereg zazębiających się elementów. Szczególnie rzucająca się w oczy nowość to system FLESH. Odpowiada za to, by masakrowanie zombiaków było jak najbardziej widowiskowe, krwawe i, nomen omen, mięsiste. Starsi gracze z pewnością pamiętają początkowy szok na widok rozczłonkowywanych ciał w Soldier of Fortune. Dziś wspomniane sceny wywołałyby raczej uśmiech politowania, zwłaszcza w zestawieniu z obrazkami serwowanymi przez Dead Island 2. Ucinanie kończyn i miażdżenie głów, wbijanie ostrzy w gnijące ciała czy odzieranie ich z mięcha do gołych kości to pakiet obowiązkowy, ale nie wyczerpuje on puli atrakcji.

Przesadzona plastyczność skłania do eksperymentowania, szczególnie że **system obrażeń jest nie tylko brutalny, ale też zaskakująco dokładny**. Ślad po uderzeniu widać tam, gdzie padł cios, przecięcie brzucha skutkuje wylaniem się z niego wnętrzności, a potraktowanie kończyny bronią obuchową zaowocuje otwartym złamaniem. Może zabrzmi to upiornie, lecz naprawdę trudno się nie uśmiechnąć na widok zombiaka machającego niemrawo kikutami czy smętnie zwisającej żuchwy tuż po tym, jak przetrąciliśmy ją potężnym młotem.

Narzędzia pracy

W ruch idzie przede wszystkim broń biała: od prostej dechy, gazrurki czy grabi, przez klucze francuskie, kije bejsbolowe i wszelkiej maści młoty, aż po »



Tak się kończy opalanie bez kremu z filtrem UV.

Brakuje ciekawych bossów. Upiorny clown, choć sztampowy, wyróżnia się na plus.

maczety, noże i tasaki. Nie warto się przywiązywać do klamotów, bo te zużywają się w tempie ekspresowym, a na każdym kroku znajdujemy egzemplarze na podmiankę. Wór z tymi poręcznymi zabawkami uzupełniają przedmioty miotane (m.in. shurikeny, mięsne przynęty i mołotowy), **znalazło się również miejsce dla spluw, choć z uwagi na deficyty amunicji gnaty nie są w stanie zastąpić nam broni białej** (i nie wygląda to na zaburzony balans, a świadomą decyzję twórców).

Przyrządzanie szaszłyków z truposzy sprawia niesamowitą frajdę, ale bardzo szybko powszednieje.

Dialogów i przerywników jest sporo, ale angażują niczym brazylijskie telenowele.

Tryb furii bywa zbawieniem w obliczu liczniejszych grup zombie.

Istotną rolę odgrywają modyfikacje pozwalające personalizować broń, wzbogacające ją o rozmaite wzmocnienia i atuty. Przykładowo po przeróbkach tasak podpali delikwenta, zadając mu dodatkowe obrażenia od ognia, a łom porazi go prądem. Do ulepszeń potrzebujemy schematów (te również znajdujemy w świecie gry), kasy i surowców w postaci złomu, włókien syntetycznych, elementów łączących czy części elektronicznych. No i oczywiście stołu warsztatowego, przy którym dokonamy stosownej modyfikacji (a także naprawimy popsute klamoty).

Szybko wyrobiłem sobie nawyk zaglądania w każdy kąt i zbierania wszystkich tych śmieci, bo ekonomia wydawała mi się przemyślana. Przynajmniej do momentu, w którym zorientowałem się, że **do mojego poziomu skalują się też przeciwnicy i zdobyczna broń**, co trochę podważyło zasadność majsterkowania. Ostatecznie po co mam kombinować, skoro na kolejnym poziomie jakaś decha będzie miała lepsze statystyki niż wszystko, co posiadałem do tej pory?

Potencjał stłamszony monotonią

Ciekawych możliwości dostarcza również najbliższe otoczenie. Z uszkodzonego baku wylewa się benzyna? Możesz ją podpalić. Ogień nie pozwala ci przejść dalej? Ugasisz go wodą z kanistra. Po włączeniu aparatury sypią się iskry z uszkodzonej instalacji, a w sąsiednim pomieszczeniu z rur pod sufitem wylewa się żrąca substancja? Na bank da się dzięki temu zastawić pułapki. Nieraz osiągniemy lepsze rezultaty, gdy zwabimy zombiaki w wybrane miejsce i postaramy się wykończyć je hurtowo.

Przyrządzanie szaszłyków z truposzy sprawia niesamowitą frajdę, ale bardzo szybko powszednieje. **Po około 10 godzinach wiesz już o grze niemal wszystko, lecz kres przygody nawet nie majaczy na horyzoncie**, bo jesteś mniej więcej w połowie kampanii. Gdy dodamy do tego ponad 30 zadań pobocznych i dziesiątki wyzwań do ukończenia, scenariusz zacznie puchnąć w oczach. Chcąc wymaksować całość, spędzimy w grze kilkadziesiąt godzin, a w moim przekonaniu oferuje ona zbyt mało, by tracić aż tyle czasu.

„Dwójkę" dotyka ten sam problem, co każdą podobną piaskownicę z „żywymi inaczej". Wszystkie te produkcje w pewnym momencie dopada widmo znużenia, bo stają się boleśnie powtarzalne. Fabuła jest w nich ledwie pretekstowa, charakter misji błahy, a ich przebieg niemal zawsze identyczny. To kolejny tytuł traktujący o krojeniu zombiaków, tym razem bardzo dosłownie. Jeśli to przestanie cię bawić, prawdopodobnie stracisz wszelką motywację, by spędzić w nim choć godzinę dłużej.

Bajer w Bel Air

Pozytywnie zaskakuje samo miejsce akcji, choć i w tym aspekcie zdecydowano się na rozwiązania, które budzą mieszane uczucia. Lokacje są miejscami podobne do wyspy Banoi z części pierwszej; tu i tam słońce praży niemiłosiernie, woda w nieskazitelnie białych basenach daje obietnicę ochłody, a pięciogwiazdkowe hotele nęcą bogato zdobionymi wnętrzami i barkami pełnymi alkoholu.

Tyle że anonimowe tropiki to częsty widok w grach, a okazja plądrowania serca Hollywood trafia nam się dość rzadko. Mamy tu z grubsza przegląd najważniejszych miejsc i motywów, które mogą kojarzyć się z Los Angeles. Wille bogaczy w Bel Air i przepych Beverly Hills silnie kontrastują z zatęchłymi kanałami pod miastem; z jednej strony trafiamy na plany zdjęciowe w pewnym studiu filmowym, z drugiej lądujemy na promenadzie przy Venice Beach czy w parku rozrywki na olbrzymim molo w Santa Monica.

Zdziwienie przychodzi w momencie, gdy uświadamiamy sobie, że cały ten teren podzielono na szereg mniejszych lokacji. I choć zazębiające się mechanizmy nie krępują naszych ruchów, wręcz przeciwnie, zachęcają do eksperymentów i kreatywnego podejścia

OKIEM NINHO

OCENA **7**

Dead Island 2 w żadnym momencie nie udaje, że jest czymś więcej niż grą wideo. Wszystko – od fabuły po lokacje – ma służyć przyjemności z rozwalania łbów zombie. Problem w tym, że po paru godzinach frajda znika pod pierzyną wypełnioną schematami.

Recenzję autorstwa Ninho znajdziesz na cdaction.pl.

Przygoda zaczyna się z wysokiego C – katastrofą lotniczą. Później napięcie siada.

do stawianych przed nami wyzwań, **wolności kojarzonej z klasycznymi piaskownicami nieco tu brakuje**. Dopiero na późniejszym etapie przygody pojawia się mapa szybkiej podróży pozwalająca swobodnie eksplorować odwiedzone wcześniej miejscówki w celu zajęcia się pominiętymi aktywnościami, nie zmienia to jednak faktu, że poszczególne lokacje okazują się mocno ograniczone.

Zombie zombie zombie

Nie ma tu również miejsc wystarczająco rozległych, by poruszać się po nich samochodem. Wszechobecne wraki pojazdów stanowią jedynie zgrabną makietę, względnie składzik zasobów (bagażnik) bądź wabik na okolicznych truposzy (alarm). Sztuczność świata jest wyczuwalna w zasadzie w każdym momencie kampanii. Pieczołowicie odmalowane miejscówki, wymuskane niczym stary teledysk z MTV, cieszą oko detalami, lecz nie pełnią żadnej dodatkowej funkcji. Napotkani enpece są wyraźną satyrą świata celebrytów, ale zaprojektowane szczegółowo uniwersum nie opowiada żadnej historii, to po prostu szereg ładnych, estetycznie wykonanych lokacji.

Od miejsc znacznie ważniejsze jest to, kogo w nich spotkamy, i mam oczywiście na myśli zombie. Cieszy zróżnicowanie wśród mięsa armatniego, smuci brak naprawdę oryginalnych bossów, a ci, którzy ustawiają się w kolejce po łomot, na późniejszym etapie robią za szeregowych chłopców do bicia. Pewne osobniki przypisano do konkretnego środowiska (w pobliżu komisariatu znajdzie się sporo nieumarłych gliniarzy, a na planie filmowym trafią się martwi aktorzy w strojach z danego filmu), inne mamy szansę spotkać niemal wszędzie. W przebogatej menażerii znalazło się miejsce dla zwykłych szwendaczy i ich biegających kuzynów, są człapiące góry gnijących mięśni zwane łamaczami, wymiotujące żrącą żółcią oślizglaki i tworzący falę dźwiękową krzykacze. Nie brakuje również jednostek opancerzonych oraz odpornych na obrażenia od konkretnego żywiołu, co wymusza zmianę strategii i nieustanną żonglerkę bronią.

Schemat goni schemat

Spotkałem się z opiniami określającymi Dead Island 2 mianem największego zaskoczenia roku. To gruba przesada, choć niespodzianką jest fakt, że w ogóle doczekaliśmy premiery, a sama **gra okazała się spójną i przemyślaną produkcją nierozłażącą się w szwach** niczym potwór Frankensteina. Wyjątkowo nie piszę nic o błędach, bo – nie licząc tych związanych z fizyką – nie bardzo jest się do czego przyczepić. **To tytuł świetnie działający i dobrze zoptymalizowany** już w dniu debiutu, mamy więc sytuację, która powinna być normą, a ostatnimi czasy staje się niestety wartą wyróżnienia rzadkością.

I oto całe Dead Island 2. Banalny (by nie powiedzieć prymitywny) akcyjniak, który do końca pozostaje szczery, w żadnym momencie kampanii nie wciskając nam kitu, że jest czymś więcej niż symulatorem masakrowania zombiaków. Chwali się, że Dambuster Studios nie zmajstrowało pretensjonalnego tytułu naszpikowanego wykluczającymi się mechanizmami. Tu pętla rozgrywki okazuje się wręcz ordynarnie prosta – rozwalasz truposzy i węszysz za złomem, z którego tworzysz potężniejsze zabawki.

Tylko właśnie z tą pętlą jest problem – już na dość wczesnym etapie staje się zbyt ciasna. System FLESH, efektowny, a dzięki temu diabelnie satysfakcjonujący, to perła w koronie dzieła Brytyjczyków, ale i on powszednieje, skoro ściśle wiąże się z główną (i w zasadzie jedyną) atrakcją DI2. Grywalność w pewnym stopniu ratuje trzyosobowy tryb współpracy, choć również to paliwo w końcu się zużywa. |CDA|

6+

- \+ satysfakcjonująca walka w zwarciu...
- \+ ...i wykorzystywanie otoczenia
- \+ mięsisty i szczegółowy system FLESH
- \+ rozbudowane opcje craftingu
- \+ ładnie zaprojektowane, choć nieco makietowe miejscówki
- \+ rozwój postaci oparty na kartach
- \+ apokalipsa zombie na wesoło
- – totalny schematyzm – tak w walce, jak i przebiegu misji
- – questy pisane na jedno kopyto
- – brak pełnej swobody – świat pocięty na mniejsze fragmenty
- – fabuła ani angażująca, ani szczególnie zabawna
- – przerysowane, ale nieciekawe postacie
- – kiepsko zbalansowany poziom trudności

PLATFORMY PC, XSX, XBO **PRODUCENT** ARKANE AUSTIN **WERSJA PL** PEŁNA
GRALIŚMY NA PC **SHOOTER, WAMPIRY, SANDBOX, CO-OP**

Wypowiada umowę: **Otton**

Po zapoznaniu się z Redfallem zmuszony jestem zawiesić linię kredytową, jaką niegdyś otworzyłem twórcom z Arkane Studios (zarówno ekipie z Lyonu, jak i Austin) w uznaniu za ich znakomite gry. Rachunek prowadzony był w walucie zwanej zaufaniem.

REDFALL™

Jako „pożyczkobiorczyni" firma uzyskała w moich oczach niezwykłą wiarygodność za sprawą swoich dokonań developerskich, poczynając od Dark Messiah of Might and Magic ujawniającego jej zamiłowanie do wyjątkowego waloru swobody w doborze narzędzi walki czy stylu gry. Swą „wypłacalność" poprawiła następnie dwiema głównymi odsłonami Dishonored i skromniejszym na ich tle (ale też dużo tańszym) Death of the Outsider. Był wreszcie kapitalny Prey z roguelike'owym Mooncrashem, który na moim dysku znalazł się już parę minut po zapowiadającej go konferencji Bethesdy na E3. Nie bez znaczenia okazała się również rola Deathloopa. Choć już odrobinę gorszego, to – podobnie jak wymienione wcześniej produkcje – szalenie oryginalnego i rozgrywającego się, jak przystało na Arkane, w świecie, który sam w sobie jest głównym bohaterem.

Po takiej serii gier przynajmniej bardzo dobrych Redfall stanowi niestety cios, tym boleśniejszy, że wymierzony za pełną cenę.

Dożynki w remizie na prowincji

Pierwsze sekundy nie zwiastują jeszcze porażki, jaką okazuje się z czasem ten co-opowy shooter o wampirach. Wstęp jest na tyle dobry, że automatycznie można pomyśleć sobie: „Oho, czuć, kto tę grę zrobił". Lep na muchy to głównie Massachusetts, z pozoru

> Za Redfalla przeprosił sam Phil Spencer, szef marki Xbox.

kolejny z tych niezwykłych światów będących bohaterami nawet ciekawszymi od samych operatorów karabinu / magicznych mocy. **Cicha amerykańska prowincja ze swoimi legendami i przywarami może się z początku podobać** podobnie jak Dunwall, inspirowane geografią Wysp Owczych Blackreef czy nawet stacja kosmiczna Talos 1. Widząc małomiasteczkowe krajobrazy otoczone ścianą wody czekającą niczym na komendę Mojżesza, by rozlać się na powrót w wysuszonych korytach rzecznych i znów unieść zakopane w piachu motorówki, od razu czujemy się jak w domu.

Iluzja ta znika jednak pod naporem nie tyle wody, co otwartego świata. W mig obnaża on wszelkie słabości level designu. Wystarczy wspiąć się na byle wieżę, by dostrzec, że naprawdę interesujące miejscówki otoczone są przez bezbarwne, odbite od sztancy pustkowia. Mam wrażenie, iż pozostanie przy dzielnicach byłoby dużo lepszym pomysłem. Zwłaszcza że po zakończeniu zlecenia i tak musimy wrócić do stanowiącej bazę wypadową remizy, a dodanie do dziennika misji więcej niż jednego głównego zlecenia (nawet jeżeli takowe są dostępne) okazuje się zwyczajnie niemożliwe.

Pokonaj złych, odcinek 5139.

W grach Arkane bardziej chodzi o świat niż opowieść, nie powinno zatem dziwić, że scenariusz jest tu obecny raczej na doczepkę. Próbujemy po prostu posprzątać po nieudanym eksperymencie tajemniczych kultystów, który doprowadził do znaczącego wzrostu populacji wampirów w okolicy. Jeżeli temat nas interesuje, klasycznie dla Arkane możemy oczywiście pogłębiać naszą wiedzę za sprawą dzienników.

Jeżeli jednak współgraczom brakuje zapału do czytania, przez co nas poganiają, z Redfalla zostaje nie więcej jak tylko **monotonna strzelanka z postacią dysponującą kilkoma umiejętnościami na krzyż i wymogiem nabijania krwiopijców na osinowy kołek**. To ostatnie brzmi ciekawie? Tyle że polega w zasadzie na podbiegnięciu do zmiękczonej amunicją ofiary i wduszeniu „F". Okazuje się też nieco irytujące z tego względu, że sam przyrząd do „uśmiercania" wampirów przyczepiony jest do konkretnej broni. Nawet więc gdy skończy się nam do niej amunicja i zaczniemy ostrzeliwać wroga z innej pukawki, wspomniane „F" zadziała dopiero w momencie, kiedy przełączymy oręż na właściwy.

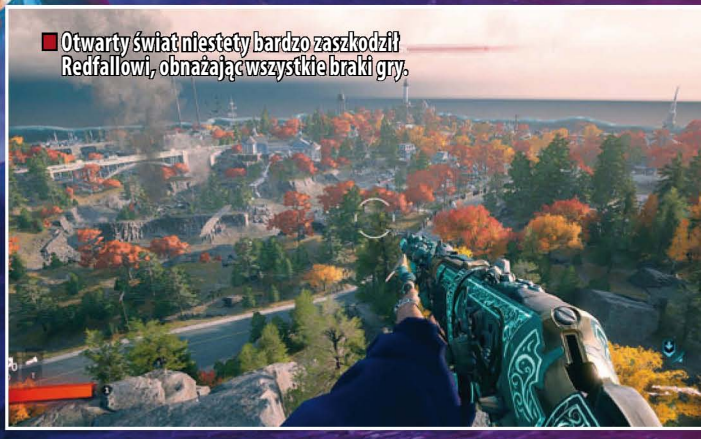
Razem (jak zawsze) lepiej

Pewnym urozmaiceniem są cztery postacie o odmiennych umiejętnościach. „Pożyczkodawca" poprowadził osobiście za rączkę Laylę Ellison, biedującą studentkę, która jednym pstryknięciem palca przyzywa zbierający pociski widmowy parasol lub wyrzucającą wrogów (oraz sojuszników) w powietrze windę. Uważajcie też na jej byłego, bo to zazdrośnik! Chociaż ich związek dawno się już zakończył, chłopak dalej zjawia się na zawołanie Layli, pełniąc chwilowo funkcję ochroniarza. Okolicznością łagodzącą może być dla Arkane fakt, że zestawy umiejętności specjalizującego się w wieżyczkach Deva, wyposażonego w widmowego kruka i snajperkę Jacoba oraz wspomagającej się dronem Remi nawet się uzupełniają. Gdyby zebrać to wszystko w jedno drzewko rozwoju, otrzymalibyśmy w zasadzie kolejnego Corvo.

Krwiopijców trzeba załatwić osinowym kołkiem, inaczej po kilku chwilach znów ochoczo ruszą w naszą stronę z zębami.

do wniosku, że staliśmy się świadkami katastrofalnego wręcz regresu.

Najbardziej dojmująca okazuje się jednak myśl, że główną winną kiepskiego wrażenia, jakie wywołał Redfall, jest przede wszystkim nieposkromiona ambicja wydawcy. Na bazie pierwszych materiałów można było przypuszczać, że dostaniemy mniejszą, pełniącą funkcję przerywnika grę



Otwarty świat niestety bardzo zaszkodził Redfallowi, obnażając wszystkie braki gry.

stanowiącą rozgrzewkę przed czymś większym. **Gdyby rzeczywiście nieco to okroić, zostawić dosłownie kilka konkretnych misji i przedstawić jako przekąskę, odczucia byłyby dużo lepsze.** Grając, można natomiast odnieść wrażenie, że finalna skala projektu, nieodbiegająca tak naprawdę od tytułów sprzedawanych w pełnej cenie, jest efektem tego, że ktoś w Microsofcie powiedział: „Nie po to kupiliśmy Arkane, żeby wydawało popierdółki". Tymczasem już Salomon przecież wiedział, że z pustego nalać się nie da...

Cóż zresztą więcej pisać, skoro nie minął tydzień, a za Redfalla przeprosił już sam Phil Spencer, szef marki Xbox. To dobry początek, ale jeżeli Arkane nie wróci do tworzenia dobrych gier, wkrótce wotum nieufności zgłosi wielu graczy, nie tylko ja. |CDA|

OKIEM SIEKIERY

OCENA **5**

Looter shooter bez dobrego pomysłu na siebie, z questami przepisanymi z encyklopedii sztampowych zadań. Momentami przyciąga interesującym settingiem, ale nie zaskoczy was niczym, jest natomiast spora szansa, że solidnie wkurzy – narzuconym schematyzmem, głupotą przeciwników czy skopaną optymalizacją.

Recenzję Eugeniusza Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Problem jednak w tym, że wybór postaci już na starcie ogranicza nas do stosowania nie więcej jak trzech talentów. Rozkład zdolności pasywnych i dodatkowych efektów wiążących się z przyzywaniem wspomnianych kruków czy dronów po zdobyciu kilku poziomów może w szczegółach nieco się różnić, ale i tak **po góra trzech-czterech godzinach będziecie znać bohatera na wylot i przyjdzie wam robić dokładnie to samo aż do końca** zabawy. Ze znajomymi to oczywiście doskwiera jakby mniej, ale przecież to norma, że we wszystko gra się wspólnie przyjemniej. Nawet z dobrze dobraną ekipą można jednak zwyczajnie się znudzić, odbębniając kolejne napisane bez polotu misje próbujące jakkolwiek usprawiedliwić, dlaczego idziemy postrzelać. Hej, mówimy przecież o studiu, które zmierzyło się z legendą Preya i wyszło z tego bez szwanku, dając się zapamiętać za sprawą fantastycznego działka strzelającego klejem...

Skąpa płynność

Nawet dobre towarzystwo nie wystarcza, gdy gra wyglądająca aż tak przeciętnie jest jednocześnie w tak opłakanym stanie technicznym. **Regularne spadki fps-ów do okolic 15-20(*) i ogromne kłopoty z doczytywaniem tekstur niemiło kontrastują z ich niską jakością.** „Pożyczkodawca" nadmienia, iż w wyniku testu porównawczego uruchomił raz jeszcze Deathloopa i w jego przypadku, przy wyraźnie lepszej jakości wizualnej, podobnych problemów już nie uświadczył. To zaś prowadzi

4

+ w dziennikach ukryto nawet niezłe lore
+ w Massachusetts tkwi potencjał

- pusty świat z dosłownie kilkoma ciekawymi miejscami
- notoryczne wracanie do remizy
- ubogie drzewka talentów poszczególnych postaci
- żenujący stan techniczny
- paskudna oprawa graficzna
- sztucznie wypchana jałową treścią

(*) Na laptopie z i7 oraz RTX-em 3060 można jednak wymagać nieco więcej.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO (NS W PLANACH) **PRODUCENT** DAEDALIC ENTERTAINMENT **WERSJA PL** NAPISY
GRALIŚMY NA PC **SKRADANKA, AKCJA, WŁADCA PIERŚCIENI**

THE LORD OF THE RINGS™ GOLLUM™

Szukał sssskarbu, znalazł sssszrot: **Cursian**

Ta gra jest niczym sam Gollum: szpetna, pokraczna i zapatrzona w odległą przeszłość.

Kto by się tam przejmował wiarygodnie wyglądającym otoczeniem...

Powiedzmy to sobie szczerze: dzieło Daedalic Entertainment stało się pośmiewiskiem, zanim jeszcze doczołgało się do premiery. Paskudna grafika i kosmiczne wymagania sprzętowe czy rozgrywka, która już na zwiastunach wyglądała jak wyrwana żywcem z 15-letniej gry. Od dawna jest boleśnie oczywiste, że to tytuł dla fanów drewna i antyków, więc hitu z prawdziwego zdarzenia nikt rozsądny się raczej nie spodziewał. Rzecz w tym, że nie mam nic przeciwko podobnym klimatom, a produkcje Cyanide, Spiders czy „Piranii" wspominam z rozrzewnieniem i cenię mimo licznych wad. Po cichu liczyłem zatem na przyjemnego średniaka w rodzaju The Technomancera czy Styksa. No cóż, sam sobie jestem winien – optymizmu mi się na starość zachciało. Mówiąc krótko: świat miał tym razem rację, a gra okazała się badziewiem, którego nie warto tykać nawet sześciometrową zardzewiałą halabardą(*).

Dialog wewnętrzny

Akcję gry osadzono w okresie pomiędzy „Hobbitem" a „Władcą Pierścieni". Gollum nie potrafi pogodzić się ze stratą swej ukochanej błyskotki i postanawia ją odzyskać. Zamiast jednak podążać bezpośrednio za podstępnym Bagginsem, ulega wezwaniu mrocznej siły i udaje się do Mordoru, gdzie szybko wpada w poważne tarapaty. Fani prozy J.R.R. Tolkiena mogą docenić wysiłki tutejszych scenarzystów, ale nie tyle ze względu na niemrawe próby wypełnienia luk w historii Śródziemia, co z racji na **całkiem zgrabnie zarysowany charakter głównego bohatera**.

Nie sądzę, by w 2023 roku była to jeszcze jakaś tajemnica, ale tytułowy przystojniak ma dość specyficzną konstrukcję psychiczną. W jego głowie „siedzą" dwie osobowości: Sméagol i Gollum. Pierwszy jest zahukany i naiwny jak dziecko, drugi to złośliwy manipulant i notoryczny kłamca. Twórcom udało się oddać tę dwoistość, zachowując jednocześnie ducha książkowego pierwowzoru. W kluczowych momentach bohater prowadzi osobliwy wewnętrzny dialog mający na celu ustalenie, co czynić dalej. Przybrało to formę prostej minigry: można opowiedzieć się za wybraną stroną i spróbować przekonać „partnera" do swoich racji. Nie ma to może realnego wpływu na rozgrywkę, mimo to wypada całkiem sympatycznie.

Jak nie projektować poziomów

Mam wrażenie, iż podobnie jak rodzimego Evil Westa, Golluma wydobyto pewnego dnia z zakurzonej zamrażarki, wsadzono do mikrofalówki i wypchnięto na świat, nie przejmując się zanadto, że przez ostatnie kilkanaście lat rynek zmienił się nie do poznania, a gry wbrew pozorom „nieco" się jednak rozwinęły. Czy zawsze we właściwym kierunku, to osobny temat, ale dyskutować z tym faktem dość trudno. Sęk w tym, że o ile ekipa Flying Wild Hog postarała się przynajmniej, by przygody jej „elektryzującego" rewolwerowca odrobinę przypudrować, o tyle Daedalic nie zdecydował się nawet na to. W efekcie **Gollum od początku do końca sprawia wrażenie gry przestarzałej, i to nie w ten sympatyczny sposób** charakterystyczny dla dzieła Polaków.

Naftaliną cuchną już same projekty poziomów. Nie miałbym problemu z faktem, że etapy składają się z ciągu słabo zamaskowanych korytarzy, gdyby wykonano je z głową i podstawową

To jedna z najładniejszych lokacji w grze, co wiele mówi o jakości grafiki.

Sporo tu dialogów, ale nie liczcie, że dowiecie się czegoś istotnego dla historii Śródziemia.

znajomością tematu. Świat gry jest niemożliwe prosty, kanciasty i sztuczny – skały wycięte od linijki, wyraźnie zarysowane platformy, kilkumetrowe rysy krzyczące „tu masz się wspinać!" itd. Nikt nawet nie postarał się nadać otoczeniu pozorów realności i udawać, że stanowi ono coś więcej niż osobliwy tor przeszkód. Co najzabawniejsze, nie zawsze gwarantuje to bezproblemowe przemieszczanie się po okolicy. Czasami nie wiadomo bowiem, co jest interaktywnym obiektem, a co jedynie elementem tła. Nie pomaga nawet odpalane stosownym przyciskiem podświetlenie sugerowanej ścieżki, ponieważ zdarza mu się błędnie wytyczyć kurs albo... kompletnie przestać działać.

> Panie, kto to panu tak ssssspartolił?

Powrót do przeszłości

Rozgrywka stanowi znaną z dawnych lat **mieszankę prostej skradanki oraz wspinaczki w stylu Prince of Persia.** Część akrobatyczna nie ma oczywiście startu do eskapad pustynnego awanturnika, choć Gollum włazi niby po oznaczonych powierzchniach, wspina się po gzymsach czy buja na wystających ze ścian drążkach. Całość jest jednak sakramencko drewniana, pozbawiona płynności i piekielnie denerwująca. Regularnie zdarza się, że postać z jakiegoś powodu nie chce chwycić przeznaczonej do tego krawędzi lub wybija się w zupełnie niespodziewanym kierunku, przez co raz po raz spada na łeb, wywołując narastającą frustrację. Momentami klątem tak parszywie, że spąsowiałby od tego nawet najbardziej ordynarny dresiarz.

To jednak jeszcze nic przy sekwencjach skradankowych. Lubię przechodzić gry w kucki, toteż niespecjalnie przeszkadza mi, że Sméagol nie potrafi walczyć i kiedy tylko zostanie wykryty, jego szanse na przetrwanie maleją w zasadzie do zera... chyba że w pobliżu jest coś, na co można się wspiąć, bo przygłupich gwardzistów przerasta nawet korzystanie z drabiny. W innym przypadku w ruch idzie standardowy zestaw rzezimieszka, w tym rzucanie odwracającymi uwagę kamieniami czy duszenie co słabszych strażników. Szkoda tylko, że wykonano to w wyjątkowo prymitywny, zero-jedynkowy sposób. Wróg albo cię widzi, albo nie – nie ma stanów pośrednich. Jeśli stoisz w głębokim cieniu (bohater robi się wówczas czarny jak smoła, a jego oczy świecą się niczym lampki), jesteś bezpieczny, choćbyś tkwił bezpośrednio przed zwróconym w twoja stronę orkiem. **Obezwładniająca głupota sług Saurona(**) pozwala wątpić, czy byliby w stanie zająć zdezelowany wychodek, nie wspominając już nawet o całym Śródziemiu.** Biedne matołki zazwyczaj sterczą po prostu jak słupy soli, jedynie od wielkiego dzwonu udając się na krótki patrol lub obracając się nieznacznie, by zerknąć w inne miejsce. Wszystko to czynią zaś z gracją leniwego morsa na połamanej deskorolce.

Moje oczy!

Przy włączonym ray tracingu, „jakościowym" DLSS-ie i ŚREDNICH ustawieniach twórcy zalecają do zabawy w rozdzielczości 1440p sprzęt wyposażony w RTX-a 3070 i 16 GB pamięci operacyjnej. Dysponując mocniejszym GeForce'em 3080 i dwa razy większą ilością RAM-u, zdecydowałem się na „ultrasy" i 3440 × 1440. Zazwyczaj utrzymywałem jakieś 70-110 fps-ów, zatem teoretycznie nie ma na co narzekać, tyle że dość często zdarzały się nagłe, krótkotrwałe zjazdy w okolice 50. **W identycznych warunkach lepiej zachowywał się u mnie nawet pecetowy Spider-Man, a on był przecież piękny** i miał do uciągnięcia otwarty świat, nie kilka smutnych, pustych korytarzy.

Optymalizację koncertowo skopano, ale w 2023 roku niestety nie powinno to już chyba nikogo dziwić. Wyjściem z sytuacji może być wyłączenie ray tracingu, bo problemy z płynnością w zasadzie wtedy znikają, tyle że gra zaczyna wyglądać jeszcze gorzej, tracąc w miarę znośnie zachowujące się promienie przebijające się przez sklepienia rozmaitych grot. Nie żeby było to jakieś ogromne poświęcenie – bez tego Gollum prezentuje się jak coś z 2007, nie 2009 roku. Na proste modele, rozmyte tekstury i koślawe animacje mniej paskudne oświetlenie wszakże nie pomoże.

Naprawdę nie oczekiwałem po tym tytule cudów, ale autorom i tak udało się mnie zawieść. Bywały momenty, że zabawa sprawiała mi minimalną przyjemność, głównie za sprawą niegłupiego klimatu, lecz kiedy tylko przez chwilę zaczynałem żywić do tworu Daedalica odrobinę cieplejsze uczucia, natychmiast sprowadzał mnie na ziemię jakiś element posklejanej na ślinę rozgrywki. Jak to ktoś zgrabnie powiedział, „tę grę należy potraktować jak Jedyny Pierścień – cisnąć do wulkanu i zapomnieć, że kiedykolwiek istniała".

Wierzcie lub nie, ale gość mnie w tej sytuacji nie widział.

PS Gollum jest także kandydatem do tytułu gry z najbardziej absurdalnymi DLC w dziejach. Co powiecie na dopłacenie za sześć emotek albo fakt, że kiedy bohater przechodzi obok elfów, słyszy rozmowy w ich własnym języku zamiast po angielsku? To ostatnie dotyczy tylko dialogów pobocznych, takich w rodzaju Gothicowego „Ludzie zawsze gadają", nie rzeczy naprawdę istotnych. |CDA|

OKIEM SIEKIERY

OCENA **2+**

Ta gra to żart, tyle że nieśmieszny. Gollum przypomina stary, walący się dom. Wszystko tu trzeszczy, na łeb sypie się tynk z sufitu, a ty nie wiesz, czy krok postawiony w złą stronę nie sprawi, że utkniesz na dobre. To produkcja wyjątkowo szpetna, fatalnie zaprojektowana i irytująca w swych licznych niekonsekwencjach. Do zaorania.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

3+

+ nieźle oddany charakter głównego bohatera

– absurdalne wymagania sprzętowe przy beznadziejnej grafice
– przestarzałe projekty poziomów
– żenujący system skradania się
– niemożliwie toporne sekwencje platformowe

(*) Kto zrozumiał odniesie, może sobie pogratulować. Chomikowi też.
(**) Innych przeciwników zresztą też.

PLATFORMY PC (PS5, XSX W PLANACH) **PRODUCENT** ROCKFISH GAMES **WERSJA PL** Nnapisy
GRALIŚMY NA PC ■ ACTION RPG, LOOTER SHOOTER, KOSMOS

EVERSPACE™ 2

Podbija kosmos, krzycząc „piu, piu!”: **Ranafe**

Niedawno na Steamie wybiła mi 70. godzina w Everspasie 2. Nie pamiętam, kiedy ostatnio poświęciłam tyle czasu jakiejkolwiek produkcji singlowej.

Wcześniej spędziłam z kolei prawie 30 godzin we wczesnym dostępie i przerwałam granie nie dlatego, że mi zbrzydło, tylko z powodu ryzyka braku kompatybilności zapisów po przejściu do pełnej wersji. Poza tym chciałam dokładnie sprawdzić, co na premierę dodali twórcy, więc zaczęłam zabawę od nowa. Ale po kolei.

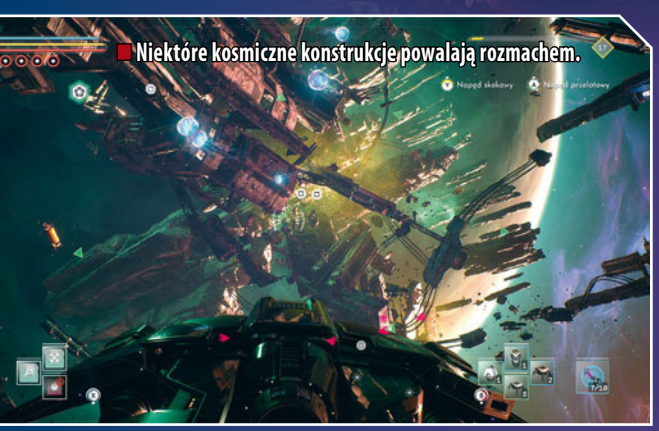
Kim jestem?

Adam jako główny bohater stanowi klasykę gatunku powieści przygodowej. Niby everyman, a jednak wyróżniający się koniecznymi do pociągnięcia fabuły empatią i altruizmem. Gdyby nie potrzeba niesienia pomocy wszystkim przyjaciołom, nie byłoby przeważającej części questów. Niemniej jego największa motywacja – i jednocześnie siła napędowa głównego wątku gry – to chęć wzbogacenia się. W tym celu musi odbyć parę misji na zlecenie nowo poznanego kumpla, Daksa. Można się spodziewać, że plan na zrobienie z nich obu krezusów szybko zacznie się komplikować – na tyle, że przejście fabuły zajmuje kilkadziesiąt godzin. **Prosty scenariusz nie jest wadą sam w sobie, bardziej doskwierał mi kompletny brak wyboru w prowadzeniu Adama.** Nie miałam szans na to, by wykreować głównego bohatera na kogoś ciekawego – do samego końca pozostał on straszliwie nudny i sztampowy.

Znacznie ciekawiej od wątku głównego – i jest to chyba reguła w rozbudowanych erpegach – prezentują się misje poboczne. Scenarzystom zazwyczaj lepiej wychodzą krótkie formy, a growy odpowiednik kilkusetstronicowej powieści to coś, co niewielu potrafi udźwignąć. Grając w Everspace'a 2, nie czułam nawet cienia emocji, jakie wzbudzała we mnie np. historia Sheparda z Mass Effecta (mam na myśli pierwszą część, która była najbardziej spójna). Opowieść zaczyna się tu nieźle, ale potem przez większość czasu po prostu szukamy jednego gościa, który ma nam zapewnić wielką fortunę. **Historia nabiera rumieńców dopiero w paru ostatnich misjach**, kiedy to przygoda o zasięgu lokalnym nagle rozrasta się na kilka systemów.

Kosmos, jakiego dawno nie było

Boleję nad ogólną koncepcją świata wykreowanego przez Rockfish Games. Brakuje mu jakichkolwiek cech charakterystycznych, przez co ginie na tle takich gigantów jak Gwiezdne Wojny czy Star Trek. Rasy Obcych są nijakie, tylko jeden z towarzyszy Adama, Elek, wyróżnia się z tłumu kosmitów. Planety, które przyjdzie nam odwiedzić, okazują się puste, a **nieliczne ruiny po zaginionych cywilizacjach wszędzie wyglądają identycznie**. Nie uświadczymy niepokojących budowli rodem z „Prometeusza”.


Niektóre kosmiczne konstrukcje powalają rozmachem.

Za to kosmos! Ten lśni feerią barw i świateł. W każdym z sześciu dostępnych systemów pełno jest lokacji, które aż się proszą o sesję zdjęciową. Zniszczone stacje zatopione w obłokach gazu, mrowie meteorów oblanych zimnym światłem gwiazd, ogromne stacje kosmiczne kryjące mnóstwo tajemnic. **Kosmos jest w Everspasie 2 najpiękniejszy, co zresztą ma sens, ponieważ to w nim toczy się akcja gry.** Nasz cyfrowy awatar to statek, którego środowiskiem naturalnym jest przestrzeń kosmiczna, a nie powierzchnia planety. Rola głównego bohatera może i przypadła Adamowi, ale tak naprawdę nigdy nie przyjdzie nam nim sterować. Poza kokpitem zobaczymy go jedynie w trakcie przerywników fabularnych. Niestety te ostatnie wyglądają tak, jakby zostały wykonane w ostatniej chwili, niestarannie, przez co przypominają zgrubne szkice.

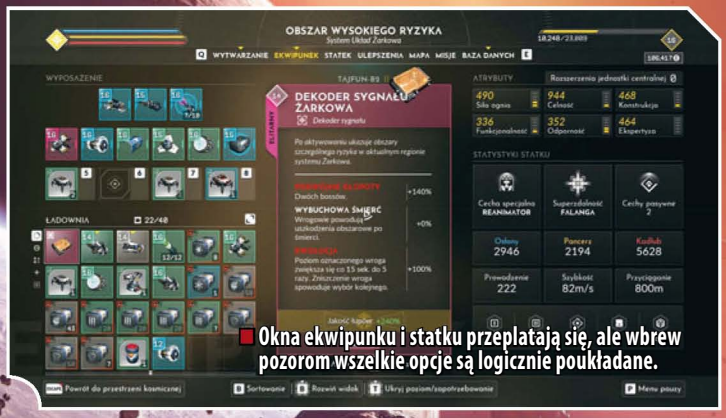
Mój śliczny stateczek

Hasłem przewodnim Everspace'a 2 powinno być jedno słowo: wolność. Trudno się zorientować, że w pełni trójwymiarowe (nie oszukane, jak choćby w Horusie) lokacje mają w istocie ograniczony obszar. Zamiast tego graczowi towarzyszy poczucie, że niczym w dobrym erpegu z otwartym światem dostaje ogromną dowolność zwiedzania dostępnych systemów.

Kocham latanie i strzelanie w Everspasie 2. Naprawdę nie wiem, kiedy mi się to znudzi, chyba nigdy. **Mogę bez żalu porzucić główny wątek fabularny, ale nie odmówię sobie udziału w kolejnej kosmicznej potyczce albo odkryciu sekretu jakiejś lokacji.** Łamigłówki środowiskowe potrafią nieźle dać w kość, ale to ścieranie się z innymi statkami stanowi wisienkę na torcie. Sterowanie(*) i starcia są po prostu doskonałe. Okręt błyskawicznie reaguje na nasze polecenia, dzięki czemu mamy wrażenie dużej płynności lotu. Walka z kolei odznacza się doskonałą równowagą między wyzwaniem i czystą przyjemnością z rozwalania przeciw-

(*) Polecam sterowanie za pomocą pada. Z pewnego źródła wiem, że połączenie mysz + klawiatura też zdaje egzamin. Niestety Everspace 2 nie do końca nadaje się do zestawu dżojstik i przepustnica.

Nie mogło zabraknąć bram umożliwiających szybkie przemieszczanie się między systemami.



Okna ekwipunku i statku przeplatają się, ale wbrew pozorom wszelkie opcje są logicznie poukładane.

Uwielbiam tryb foto w tej grze.

OKIEM KRIGORA

OCENA **8**

Świetna kosmiczna strzelanka, w której czuć ducha stareńkiego Descenta, Freelancera czy Elite: Dangerous. Jednocześnie jednak jest to trochę taki Diablo i Skyrim w kosmosie. Włóczymy się po kolejnych układach planetarnych i wypełniamy misje, rozwijając swój statek tonami różnorakiego opancerzenia, uzbrojenia i gadżetów. Bardzo dobra gra, aczkolwiek miejscami widać, że twórcy mieli ograniczony budżet.

Recenzję autorstwa Krigora znajdziesz na cdaction.pl.

ników (zresztą opcje zmiany trudności każdemu zapewnią taki poziom, jaki go zadowoli). Jeszcze bardziej podobały mi się skomplikowane zadania, np. ataki na stacje kosmiczne.

Mimo stosunkowo niewielkiej różnorodności przeciwników potyczki ani na moment się nie nudzą. Jest idealnie, ale z jednym zastrzeżeniem – że mamy statek odpowiedniej klasy. **Nie podoba mi się wyraźne faworyzowanie ciężkich jednostek.** Uparłam się, że będę grać myśliwcem, inwestowałam w jego kolejne wersje, lecz szlag mnie trafiał, gdy patrzyłam na monitor męża, który na starcie kupił sobie bombowiec i bez problemu radził sobie z większością zagrożeń. I to w czasie o połowę krótszym.

Latanie i strzelanie w tej grze nie znudzi mi się chyba nigdy.

Dlatego po prawie 25 godzinach tłuczenia się myśliwcem przeskoczyłam na statek typu obrońca (ang. Vindicator). To ciężkawa jednostka, która ze znalezionego w kosmosie złomu konstruuje małe drony wspierające ją w walce. Poziom trudności dosłownie spadł o całe oczko. Wcześniej udawało mi się zrobić nieliczne misje zwane „Obszarami wysokiego ryzyka". Teraz nie miałam z nimi żadnego problemu, a zaznaczę, że poziom obrońcy był ten sam, co mojego zwiadowcy.

Handel dla przedszkolaków

Po jakimś czasie zaczął mnie drażnić handel. Już pal licho, że poczynania gracza nie mają wpływu na kwoty kupna i sprzedaży. Bawiło mnie, że w każdym systemie można wezwać niejaką Latającą Holenderkę, która dostosowuje swoje ceny do aktualnie obowiązujących w danym miejscu. Prowadzi to do kuriozalnych sytuacji polegających na tym, że np. przebywając w jednym obszarze, kupuję od niej wino, by w innym świecie sprzedać jej wszystkie butelki z trzykrotnym przebiciem. Na naiwności tej konkretnej handlarki można zbić małą fortunę, ale umówmy się, to exploit, który drażni ze względu na swoją głupotę.

Na podobne zarzuty studio Rockfish Games odparło, że jego **celem nigdy nie było stworzenie gry opartej na handlu. Everspace 2 to przede wszystkim action RPG**, a fakt, że statek ma w ładowni miejsce na towary, stanowi tylko szansę na zarobienie dodatkowej kasy.

Moja wielka kosmiczna przygoda

Po początkowym zachwycie grą we wczesnym dostępie i kilkudziesięciu godzinach spędzonych w pełnej wersji dopadło mnie lekkie znużenie. Dotarłam do etapu, w którym nie chciało mi się kończyć głównego wątku i zaczął doskwierać mi schematyczny rozwój. **Po jakimś czasie zabrakło nowych rodzajów akcesoriów do statku** – po prostu kupowałam to samo, ale z podbitymi statystykami. Niewielkim urozmaiceniem były epizodycznie pojawiające się gadżety jednorazowego użytku, jak generator pola osłon czy niewidzialności. Początkowo ładowanie punktów w rozwój towarzyszy otwierało przede mną kolejne możliwości, jednak w dalszej perspektywie dawało ono to samo, lecz tylko „więcej, mocniej". Dotyczy to również statków, które możemy kupować za ciężko zarobione pieniądze. W pełnej wersji pojawił się nowy, czwarty szczebelek, ale cóż z tego, skoro te droższe maszyny są po prostu rozwinięciami wcześniejszych modeli, jedynie z lepszymi statystykami.

Niemniej w ciągu 70 godzin spędzonych z Everspace'em 2 ani przez chwilę nie czułam, by podróż z Adamem była przymusem. Jeżeli znużenie w grze singlowej dopada mnie po takim czasie, to nie błąd w projekcie, tylko zwykłe zmęczenie materiału. **To jedna z najlepszych produkcji z gatunku action RPG, w jakie dane mi było zagrać.** Nadal nie mogę doczekać się Starfielda, ale wiem, że jeśli nowe dzieło Bethesdy mnie zawiedzie, odnajdę w Everspasie 2 bezpieczną przystań. |CDA|

8

+ świetne sterowanie statkiem
+ piękny kosmos
+ doskonałe potyczki kosmiczne
+ ciekawe wątki poboczne i wyzwania

– główny wątek nie wciąga
– handel potraktowany po macoszemu
– mało wyróżniający się świat

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX, XBO PRODUCENT NIGHTDIVE STUDIOS WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC IMMERSIVE SIM, FPS, HORROR, CYBERPUNK

CD-ACTION POLECA

SYSTEM SHOCK

Jest zszokowany jakością gry: **DaeL**

U świtu nowej ery, gdy pojęcia takie jak mechanizmy samouczące się i sztuczna inteligencja są na ustach wszystkich, Nightdive Studios wskrzesza najstraszniejszy krzemowy byt, który nawiedził nas po raz pierwszy blisko 30 lat temu. Przypadek? Nie sądzę.

Fajnie jest móc wyjrzeć przez okno i zobaczyć, jaki kawał stacji mamy jeszcze do zwiedzenia.

Stwierdzenie, że w 1994 roku System Shock był przełomem, to truizm. Gra nie tylko zbudowała podwaliny gatunku immersive sim (naprawdę, musimy wymyślić jakąś lepszą nazwę), bez których moglibyśmy zapomnieć o tych wszystkich Thiefach, BioShockach czy Deus Eksach, ale też jako pierwsza wykorzystała na szeroką skalę pomysł opowiadania historii poprzez elementy scenografii czy audiologi. I była znakomitym horrorem – choć może nie aż tak efektywnym, jak jej sequel.

„Upaja mnie ta wizja. Pasuje mi tytuł... Boga"

Ale przede wszystkim miała SHODAN, jedną z najciekawszych antagonistek w dziejach gier wideo. Na pozór historia niedobrego komputerka jest prosta. Mamy rok 2072, gdy nieznany z imienia haker zostaje schwytany podczas próby włamania się na serwery firmy TriOptimum. Zamiast kary dostaje propozycję nie do odrzucenia. Edward Diego, korporacyjna szycha, chce, aby bohater zdjął ograniczenia etyczne ze sztucznej inteligencji zarządzającej orbitującą wokół Saturna stacją Cytadela. W zamian nasz cybernetyczny włamywacz ma otrzymać – w tejże placówce – specjalny wojskowy implant, a w bonusie również jego darmowe wszczepienie. I wszystko idzie zgodnie z planem, dopóki mężczyzna nie budzi się po rekonwalescencji. Umazane krwią ściany są pierwszą wskazówką, że stało się coś złego.

Ktoś mógłby powiedzieć, że to historyjka jakich wiele. Ale sposób przedstawienia SHODAN – jej upojenie się boskością, skłonność do gniewu, złośliwość, a także fenomenalna umiejętność manipulowania graczem – to prawdziwy majstersztyk, za który w takim samym stopniu odpowiadają scenarzyści (na czele z Dougiem Churchem) i niezrównana Terri Brosius, czyli głos sztucznej inteligencji. **SHODAN jest po prostu kreacją cudowną. Bardzo chciałem znów paść w jej mordercze objęcia.** I pewnie nie tylko ja.

„Żałosne stworzenie z mięsa i kości"

Z tym większą radością mogę więc ogłosić, że gra Nightdive Studios to remake niemal doskonały. Niemal – bo popełnia parę drobnych błędów, zazwyczaj dających się odczuć na samym początku zabawy. Dla przykładu, zmieniło się intro, teraz sprowadzające całą operację zdejmowania ograniczeń etycznych z SHODAN do kilkunastu sekund przy klawiaturze.

Lekko kuleje też walka – ale tylko przez chwilę, gdy musimy walić mutantów po łbach gazrurkami. Nieco trudno wyczuć, jaki ten sprzęt ma zasięg i – co gorsza – czy nasze paniczne ciosy w ogóle dosięgają celu. Na szczęście laserowy rapier jest już bardziej intuicyjny w użyciu, a pukawki działają bez zarzutu.

Trochę można ponarzekać na fakt, że niewprawne oko przegapi wiele przedmiotów, takich jak plastry lecznicze czy nawet audiologi. No bo niby migoczą sobie, żeby przyciągnąć naszą uwagę, ale w zasadzie co druga ściana tu do nas błyska i mruga cyberpunkowo, więc trzeba zachowywać czujność. To oczywiście detale – cała reszta jest znakomita.

„Moje kaprysy zmieniają się w błyskawice, które spalą resztki ludzkości"

Uważam, że bardzo łatwo zrozumieć centralną myśl przyświecającą Nightdive Studios. Nowy System Shock miał nie tylko zachować ducha oryginału, ale też przenieść w swym wnętrzu jak największą część gry, unikając niepotrzebnych

OKIEM SIEKIERY

OCENA **7**

SHODAN jest równie przerażająca, jak przed laty. Nightdive Studios gruntownie i bardzo solidnie odświeżyło klasyka, ale mam wrażenie, że próbowało wstrzelić się przede wszystkim w gusta graczy dobrze wspominających pierwowzór. Pozostawienie licznych upierdliwych rozwiązań w nietkniętej formie uświadamia, jak wiele w tej branży zmieniło się przez ostatnie trzy dekady.

Recenzję autorstwa Siekiery znajdziesz na cdaction.pl.

Perfekcyjna mieszanka rozpikselowanej grafiki i nowoczesnych efektów świetlnych.

Cyberprzestrzeń jest kolorowa i wybuchowa.

Dzień dobry, czy ma pan chwilę, by porozmawiać o naszej zbawicielce – SHODAN?

trochę śmieszność „hakowania" rur z BioShocka. Każdy z dziewięciu poziomów Cytadeli pozostaje gargantuiczną plątaniną korytarzy, które gracz przemierza bez żadnych wskazówek. Nikt nam wprost nie pokaże, dokąd iść. Przeciwnie – zamiast pomocnej dłoni na naszej szyi zacisną się szpony SHODAN mocno uprzykrzającej nam eksplorację stacji orbitalnej. A jeśli ktokolwiek myślał, że – jak w BioShocku czy nawet Deus Eksie – grę uda mu się przejść, nie czytając większości wiadomości i nie odsłuchując audiologów, to srogo się przeliczy. Naciskanie na oślep wszystkich guzików może doprowadzić do zniszczenia miast na Ziemi – już podczas zwiedzania drugiego poziomu Cytadeli. System Shock **wymaga od nas pełnego zanurzenia w opowieść i zachowywania się tak, jakby od naszej spostrzegawczości naprawdę zależał los ludzkości**. Ba,

To remake, na jaki System Shock zasługiwał.

kompromisów. Niemal niezmieniony został rozkład poziomów Cytadeli, z pojedynczymi modyfikacjami służącymi celom estetycznym i poprawieniu orientacji w terenie (nieco abstrakcyjne wnętrza pełnią teraz bardziej zrozumiałą funkcję). Zresztą wystarczy spojrzeć na prezentację gry – każda ściana, podłoga czy ekran nawiązuje do produkcji z 1994 roku i jednocześnie oszałamia bogactwem detali. Grafika urzeka nowoczesnymi efektami świetlnymi, a zarazem zachowuje coś z ducha retro.

Z kolei **gdy jakiś aspekt oryginału okazał się nazbyt anachroniczny, został zastąpiony przez rozwiązanie lepsze**, ale bliskie temu, co znamy z kultowego tytułu Looking Glass Studios. Tak zrobiono ze ścieżką dźwiękową, która może nie ma uroku „plumkającego" MIDI, ale przywołuje skojarzenia z pierwowzorem. Jeszcze lepszy przykład stanowi eksploracja cyberprzestrzeni. Był to najbardziej kulejący element System Shocka, a poruszanie się w labiryncie nieoteksturowanych wireframe'owych korytarzy dezorientowało nawet najzagorzalszego fana cyberpunkowej wizji sieci. W remake'u wszystkie te sekcje zastąpiono prostą strzelanką w stylu Descenta. I nie znajdzie się nikt, kto uznałby, że nowy sposób modelowania cyberprzestrzeni w jakiś sposób umniejszył doznania z gry.

System Shock to teraz też pełnoprawny FPS. **Strzelaniny w oryginale były... no cóż, raczej dziwne i powolne. Nowa gra praktycznie pod każdym względem wprowadziła ulepszenia.** Wybór broni jest ciekawszy, granaty wreszcie mają swoją funkcję do spełnienia, a wrogowie stali się znacznie szybsi (choć bywają nierozgarnięci). Uruchamianie pułapek przez SHODAN sprawia, że cały czas musimy zachowywać czujność. I znów – to nie najlepsza strzelanka, w jaką zagracie w tym roku. Ale walka przestała być anachronizmem niezrozumiałym dla współczesnego odbiorcy i w nowej formule doskonale pasuje do opresyjnej atmosfery.

„Jak możesz rzucić wyzwanie doskonałej, nieśmiertelnej maszynie?"

No i co najważniejsze, ta gra nikogo nie trzyma za rękę. Łamigłówki naprawdę stanowią wyzwanie, obnażając ten remake to chyba pierwsza gra od dobrych kilkunastu lat, która zmusiła mnie do wyjęcia z szuflady ołówka i kartki, by zanotować ważne informacje(*).

Czy ta formuła sprawdzi się w dzisiejszych czasach? Nie wiem. Podziwiam twórców za to, jak wierni pozostali oryginałowi, jak umiejętnie ulepszyli niektóre jego aspekty, zachowując ducha gry. Podoba mi się nawet możliwość wybrania oddzielnego poziomu trudności dla misji fabularnych, walki, łamigłówek i eksploracji cyberprzestrzeni (choć polecam nawet początkującym zabawę na ustawieniach standardowych). Obawiam się jednak, że osoby oczekujące kolejnego BioShocka (w niczym tej produkcji nie ujmując) mogą poczuć się pierwszym spotkaniem z SHODAN nieco przytłoczone albo zniechęcone koniecznością kilkukrotnego zwiedzania tych samych korytarzy. Ale uwierzcie mi – ta gra jest warta każdego wysiłku. |CDA|

8+

+ cudowna SHODAN
+ pięknie odwzorowane wnętrza Cytadeli
+ łączy nowoczesne efekty świetlne z lekką pikselozą
+ wymaga myślenia, nie tylko podczas rozwiązywania łamigłówek
+ solidna rozgrywka FPS-owa
+ atmosfera

– popsute (w stosunku do pierwowzoru) intro
– kiepsko rozwiązana walka za pomocą broni obuchowej
– wrogowie bywają głupawi

(*) Mała podpowiedź dla zwiedzających Cytadelę po raz pierwszy: po zniszczeniu każdego serwera zanotujcie cyfry, które pojawiają się na zawieszonych obok wyświetlaczach. Podziękujecie mi później.

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT INGAME STUDIOS WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC AKCJA, FPS, POLICJANCI I ZŁODZIEJE

Kupił bilet powrotny do Vice City: **Eugeniusz Siekiera**

Jaka piękna katastrofa! Przeładowany absurdalną liczbą znanych nazwisk akcyjniak, który pojawił się znikąd, zapowiedziany przez studio bez doświadczenia. Serio, co mogło pójść nie tak?

Właściwe wszystko. Mam dziwne wrażenie, że pośrednio nawet aktorzy bardziej grze zaszkodzili, niż pomogli, bo jeśli na liście płac widzisz Chucka Norrisa, Michaela Madsena i Danny'ego Trejo (a przecież to ledwie połowa zatrudnionych gwiazd), podświadomie zaczynasz czekać na gangsterską przygodę pełną przerysowanych akcji, zabawnych momentów i naszpikowaną chwytliwymi dialogami. **Myślisz, że plan minimum zakłada jakąś biedawersję GTA, a dostajesz kiepsko napisanego PayDaya.** Ale przewińmy do początku...

Miasto pełne możliwości

Rockay City kusi krzykliwymi neonami i nielegalnym zarobkiem. A że tron króla przestępczego półświatka jest chwilowo pusty, niejaki Travis Baker (w tej roli Madsen) przybywa do miasta i zaczyna budować swoje zbrodnicze imperium, bo ma ambicję zostać nowym szefem wszystkich szefów. Od zera do gangstera (czy jakoś tak). To taka łobuzerska, skropiona krwawą forsą wersja amerykańskiego snu, miks „Człowieka z blizną" i scenariusza dowolnej części GTA.

Przestępcze imperium to nie towar z wyprzedaży w Lidlu. Na szacunek na dzielni trzeba zasłużyć, a swoich ludzi opłacić. To kosztuje, musimy więc zakasać rękawy (własne oraz zatrudnionych pomagierów) i ruszyć w teren, by przejmować kolejne dzielnice, rabować, kraść, napadać i zabijać. Wszystko w wersji skróconej i po łebkach niczym w filmach akcji klasy B. Ach, słodki czar kina sensacyjnego z przełomu wieków. Tylko że, nieśmiało przypomnę, mamy 2023 rok.

Singiel **bazuje na rozwiązaniach właściwych roguelike'om, co za tym idzie – śmierć jest naturalnym elementem rozgrywki**. Gdy zginie jeden z naszych najemnych zbirów, wciąż pozostajemy w grze, kiedy jednak padnie na glebę główny bohater, zachowujemy zdobyty poziom doświadczenia, ale niestety samą kampanię zaczynamy od początku, lądując na najniższym szczeblu drabiny podbojów. Co oczywiście nie znaczy, że rozkład misji będzie identyczny przy kolejnych próbach. Losowość definiuje kampanię, dla której to w zasadzie gwóźdź do trumny.

Kampania z kserokopiarki

Założenia były ciekawe, ale w temacie realizacji zabrakło wszystkiego po trochu: doświadczenia, kasy oraz pomysłu, by do zgranej formuły dodać coś autorskiego i autentycznie świeżego. Okej, **poza walką mamy jeszcze etap zarządzania, w którym decydujemy o najmowaniu ludzi, upłynniamy trefny towar na czarnym rynku itd.** Dbamy o zaplecze finansowe i zasoby ludzkie, by forsy starczyło na niezbędne wydatki i było kogo wysyłać w teren. To jednak element, który nie absorbuje jakoś szczególnie naszej uwagi, przypomina bardziej rozwiązania z gier mobilnych.

Norris wydaje się tak znudzony swoją rolą, jakby był tu za karę.

Misje są boleśnie krótkie i bazują na rozwiązaniach bezpardonowo podpatrzonych u konkurencji, która z powodzeniem robi to samo od dawna, ale ciekawiej i z większym polotem. **Twórcy Crime Bossa zrzynają na potęgę od starszych i bardziej doświadczonych kolegów**, co nie przeszkadza im bezczelnie z nich kpić we własnej produkcji. Strasznie słabe zagranie.

> Kampania jest wtórna, żmudna i schematyczna.

Największymi zmorami kampanii fabularnej okazują się powtarzalność i bylejakość. To, co w sandboksach pokroju wspomnianego GTA czy Saints Row byłoby robotą na boku, jakąś opcjonalną aktywnością do zaliczenia w kilka minut, tu urosło do rangi dania głównego. Napady na banki, sklepy z alkoholem czy biżuterią, łupienie wrogich gangów z narkotyków czy sztabek złota ukrytych w sejfie, a po wszystkim obowiązkowa ucieczka furgonetką. Realizacja celów w przeważającej części przypadków jest identyczna (jedynie plądrowanie banków to nieco bardziej złożona sprawa), a teren oddany do naszej dyspozycji klaustrofobicznie ciasny. To nie piaskownica, w której po udanej akcji wskakujesz za kierownicę i próbujesz zgubić pościg. Po wejściu do samochodu zadanie dobiega końca, a ty uświadamiasz sobie, że widoczne w tle wieżowce robią za tapetę.

Budynki w tle są tylko dla ozdoby. Dostępny w tej misji teren to raptem kilkadziesiąt metrów kwadratowych.

I cyk, gotowe, pora na CS-a

Kolejny rodzaj atrakcji to walki o terytorialną dominację pod presją uciekającego czasu, bo lada moment do imprezy dołączy policja i oddziały SWAT. Wykonać, zapętlić. Wrażenie uczestnictwa w jakiejś przestępczej wariacji dnia świstaka pojawia się bardzo szybko, okradane miejscówki zaczynają się ze sobą zlewać, a przez powtarzany bez opamiętania schemat gangsterskich wojen o terytorium odżywają wspomnienia z najgorszego elementu GTA: San Andreas. Tyle że w grze Rockstara była to poboczna aktywność, którą na pewnym etapie przygody mogliśmy zignorować. Tutaj to nawet nie lukier, a jedna z głównych warstw tortu.

Potrafię zrozumieć, że misje są efektem pracy generatora i wszystkie przycięto wedle ciasnego szablonu, ale nie pojmuję, jak można było zawalczyć o takie nazwiska w obsadzie, by później włożyć im w usta koszmarnie nijakie dialogi. **Przerywników nie brakuje, ale miast iskrzyć dowcipem i tętnić akcją, okazują się niewiarygodnie nudne.** Coś

mocno nie tak jest również z głosami postaci. Vanilla Ice momentami brzmi tak, jakby nagrywano go marnym dyktafonem, Norris wydaje się kompletnie znudzony swoją rolą, a Madsen charczy bardziej niż kiedykolwiek, jak gdyby przed pracą wypalał wagon papierosów i wypijał litr taniej gorzały. A że gada z wszystkich najwięcej, szybko zaczyna męczyć. Nieźle wypadają za to Kim Basinger, Michael Rooker i Danny Glover, choć ten ostatni pojawia się na ekranie rzadko.

W podręczniku „Jak nie projektować misji w grach" wojny gangów wylądowałyby na pierwszych stronach.

CRIME BOSS
ROCKAY CITY

Co by tu jeszcze zepsuć

Do tego dochodzą rozmaite babole. Blokowanie się na obiektach, problemy z detekcją kolizji czy szwankująca fizyka nie przeszkadzają w zabawie w takim stopniu jak nawalająca AI naszych kamratów, którzy uwielbiają udawać gąbki na pociski i giną hurtem bez opamiętania. Gdy sami padniemy na glebę, o udzieleniu przez nich pomocy decyduje prawdopodobnie rzut kością. Często też zastygają w miejscu, a wtedy zaliczamy zadanie w pojedynkę; kołki ruszają dopiero w finale, kiedy czas się ewakuować. Dramat. Zresztą w szeregach wroga też nie znajdziemy członków Mensy, więc tyle dobrego, że inteligencję rozdawano po równo.

Gra **próbuje być czasem skradanką, choć szkoda, że z gatunku tych zero-jedynkowych**. Albo nas widzą z kilometra, albo są ślepi nawet wtedy, gdy tuż obok tańczymy kankana. Wróg bywał rozstawiony tak kuriozalnie, że docierałem do celu misji nieniepokojony przez nikogo (inna rzecz, że cel ten często znajdował się kilkanaście metrów od miejsca startu), w innych przypadkach planowana skrupulatnie akcja z ukrycia kończyła się masową rozpierduchą. Crime Boss uwielbia kontrasty i skrajności, nie znosi sytuacji pośrednich. Skarżono się również na kiepską optymalizację, choć mogę tylko dodać, że na RTX-ie 4090 gra chodzi jak złoto. Ale spróbowałaby grymasić – są jakieś granice przyzwoitości.

Umarł król, to niech leży

Podsumujmy. Mamy doborową obsadę, której kazano odgrywać kiepskie role, a kampania to zbiór powtarzalnych misji rodem z generatora. **Na otarcie łez dostajemy dwa dodatkowe tryby kooperacyjne** składające się – bez niespodzianki – z identycznych zadań, co singiel, choć w jednym z nich ułożono je dla niepoznaki w minikampanie. Pozostaje pytanie, czy znajdziecie kompanów chętnych do wspólnej zabawy, bo to nie takie oczywiste.

Nie jest to gra zasługująca na miejsce wśród sław działu Kaszanka Zone, ale zbyt wiele dobrej gangsterskiej rozwałki widziałem w ostatnim dwudziestoleciu, by debiutancki tytuł Ingame Studios komukolwiek polecić. Wykorzystane rozwiązania okazują się wtórne i zbyt bezpieczne, a zabawa żmudna i irytująco schematyczna. **Jeszcze przed premierą pojawiły się złośliwe opinie, że większość budżetu utopiono w znanych nazwiskach.** Cóż, nie przypuszczałem, jak bliskie będzie to prawdy. |CDA|

OKIEM CASCADA OCENA **5**

Miały być efektowne strzelaniny, wielkie kradzieże i interaktywne kino gangsterskie, a wyszedł przeciętniak z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami i przeterminowanymi pomysłami na misje oraz bohaterów. Dobrze, że chociaż nie zabrakło co-opa.

Recenzję autorstwa Cascada znajdziesz na cdaction.pl.

4

+ plejada przebrzmiałych gwiazd w obsadzie
+ powiedzmy, że muzyka
+ grafika z filtrem imitującym taśmę VHS w sumie daje radę
+ zjadliwy model strzelania

– kiepskie dialogi, mizerna fabuła (taki potencjał zmarnować!)
– misje wyplute z generatora
– nudna, schematyczna i powtarzalna kampania
– czasem próbuje być skradanką, ale jej nie wychodzi
– tragikomiczna AI pomagierów i wrogów
– błędy z fizyką, detekcją kolizji itp.

PLATFORMY PC, AND, IOS PRODUCENT FREE LIVES WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PC LOGICZNA, CITY BUILDER, SOLARPUNK

TERRA NIL

Dotyka trawy: **enki**

Wydaje się to niemożliwe w dzisiejszych czasach, ale naprawdę mało jest tego typu gier na rynku.

Brakuje tylko Aloy i mechanicznych dinozaurów.

Jako prawdziwe dziecko game jamu Terra Nil **odważnie wgryza się w gatunek city builderów i wywraca go do góry nogami**. Dodaje do tego elementy gry logicznej, tworząc miks cokolwiek przyjemny, sympatyczny i niezwykle wciągający. Oto zamiast pokrywać połacie zieleni betonem i asfaltem, przybywamy na planetę zniszczoną, zabrudzoną, wysuszoną i obumarłą. Nie jest jasne, czy cywilizacja, która pozostawiła ją w ruinie, to nasi przodkowie, czy ktokolwiek inny. Interesuje nas sposób na to, by wykorzystując zaawansowaną technologię, tym razem przywrócić dawną świetność natury, zazielenić łąki, oczyścić oceany i sprowadzić z powrotem zwierzęta.

Niech żyje!

Izometryczne poziomy, które możemy oglądać w różnych stopniach powiększenia, są pełne detali, barw i drobnych animacji. Wszystko to sprawia, że **świat „żyje", nawet jeszcze zanim na dobre zabierzemy się do jego resuscytacji**. Ta odbywa się poprzez łączenie efektów obszarowych stawianych budynków. Oto na kamyku staje turbina wiatrowa. W obszarze zasilonym przez nią wlepiamy kilka filtrów toksyn, które zamieniają jałowe nieużytki w żyzną glebę. Między nimi znajdujemy miejsce na irygator i chwilę potem tam, gdzie było brązowe nic, pojawia się ciesząca oko łąka. Strategicznie umieszczona na wzgórzu pompa wypełnia suche koryta wodą, brzegi zazieleniają się, a każde ożywione w ten sposób pole mapy przywraca drobną część zasobów wydawanych na wyżej wymienione i inne budowle.

Przywracanie poziomu do życia odbywa się w kilku etapach – każdy wymaga spełnienia określonych warunków. Wszystko sprowadza się do umiejętnego, wydajnego planowania i zarządzania dostępnymi zasobami i przestrzenią. Powyższy przykład z turbiną, filtrami i irygatorem wziąłem z pierwszego biomu o klimacie umiarkowanym, ale już w kolejnych trzech stawiane wyzwania są nieco inne. W tropikach działamy na wyspach, a więc równie ważne staje się oczyszczanie wód i tworzenie tętniących życiem lagun. Wyższe partie archipelagów to z kolei miejsce, które

Manipulacja klimatem pozwala nie tylko odśnieżać teren, ale też tworzyć lodowe czapy na morzu.

Dzięki nam Leonardo, Michelangelo i Raphael nie będą zmuszeni trenować ninjutsu.

OKIEM B-SIDE'A

OCENA **8**

Ekscytujący pomysł na grę oraz świetne wykonanie. Radość, jaką daje odrastająca roślinność, z powodzeniem zastępuje tradycyjną dla city builderów satysfakcję z widoku dobrze prosperującej metropolii. To ładna i mądra produkcja – tym bardziej szkoda, że po przejściu kampanii nie ma tu nic do roboty.

Recenzję autorstwa b-side'a znajdziesz na cdaction.pl.

Aby przywrócić naturę do stanu świetności, paradoksalnie trzeba najpierw rozkręcić cały przemysł.

po umiejętnym zadaszeniu terenu zamienia się w bujną dżunglę.

Zaraz potem przenosimy się w klimat arktyczny, na zaśnieżone zbocza uśpionego wulkanu. Tam zamiast wodą wysuszone koryta najpierw musimy wypełnić lawą, niszcząc uprzednio kominy geotermalne. Wokół rozsiewamy roślinność charakterystyczną dla tundry, podnosimy temperaturę powyżej zera w celu pozbycia się białej czapy, a potem na powrót chłodzimy stopione skały, aby na powstałych w ten sposób kamieniach zaszczepić porosty. Brawo również biję z tego miejsca za pomysł umieszczenia rozgrywki w zniszczonym, na poły zatopionym mieście jako ostatnim biomie. Tam do zwykłych zanieczyszczeń dochodzi także skażenie promieniotwórcze, ale jednocześnie mamy możliwość wykorzystania sterczących wysoko ponad resztę zabudowy szkieletów wieżowców do zasadzenia bambusowych lasów.

Dżdżownice po dżdżu

Co ciekawe, oprócz zestawu budynków właściwych danemu biomowi na każdej mapie mamy również do dyspozycji urządzenia sterujące klimatem. Jako że gra stale monitoruje wpływ naszych działań na średnią temperaturę i wilgotność, czasami możemy sobie ułatwić sprawę, np. sprowadzając deszcze użyźniające glebę lub zamrażając oceany, aby móc na lodzie postawić więcej filtrów toksyn. Poza tym osiąganie kolejnych progów klimatycznych wiąże się z wizualną kosmetyką. A to pojawiają się klucze ptaków krążących nad mapą, a to na kamieniach rozsiada się mech, a to przy wodospadach zaczynają podrygiwać pstrągi. **Graficy i animatorzy odwalili fantastyczną robotę** – tego typu detali jest w grze całe mnóstwo.

Wszystko to sprawia, że da radę, owszem, zaciąć się i być zmuszonym do rozpoczęcia od zera na nowej mapie – tu odzywa się ów pierwiastek „logiczny" Terra Nil. Domyślny poziom trudności traktuje graczy łagodnie, dzięki czemu bez większego stresu można oddać się globalnemu ogrodnictwu, manipulowaniu klimatem i na końcu recyklingowi. Ta ostatnia faza wymagana do zaliczenia każdego poziomu jest zresztą moją ulubioną – coś szalenie satysfakcjonującego tkwi w oczyszczaniu bujnych lasów i szumiących łąk z niepotrzebnego już sprzętu, który przywrócił je do życia. Ba, w grze zdobyć można nawet osiągnięcie za odpowiednio długie napawanie się efektami własnej pracy po ukończeniu mapy.

Śledzik na raz

Trzeba oddać twórcom, że są otwarci w stosunku do odbiorców. I tak jak ostrzegają, że można się w ich produkcji zaciąć, tak również szczerze informują na początku o fakcie, który sprawia, że otrzymała ona ostatecznie niższą ocenę, niż wynikałoby to z tego, jak pozytywne emocje z nią wiążę. To bowiem **przygoda krótka i niespecjalnie zachęcająca do wielokrotnego powtarzania**. Poziomy są co prawda generowane proceduralnie, ale poszczególne podejścia do wybranego biomu niewiele się od siebie różnią. Napisy końcowe można zatem obejrzeć już po zaliczeniu wszystkich czterech map, co w moim przypadku równało się przeszło trzem godzinom gry.

To jeszcze – na szczęście – nie koniec przygody, bo potem na gracza czekają kolejne cztery, alternatywne wersje już odwiedzonych obszarów planety. Te są trudniejsze, a więc też ciekawsze, i oferują, powiedzmy, drugie tyle zabawy. Ale to już wszystko, co da się z Terra Nil wycisnąć. Dwa błogie wieczory w „trybie zen", a potem pustka. Aż prosi się o znacznie bogatsze, różnorodniejsze, bardziej wymagające i przede wszystkim wystarczające na dłużej bebechy.

> Śliczny, inspirujący kąsek gry logicznej połączonej z city builderem.

Era czekania

Studio już tydzień po premierze, zachęcone znakomitym odbiorem gry, zapowiedziało dalszy jej rozwój. W szczerych słowach zaznaczyło jednak, że na rezultaty prac trzeba będzie poczekać (chociażby z tego względu, że nadzwyczaj płodna ekipa Free Lives zajmuje się równocześnie także Anger Foot oraz Stick It to the Stickman). Życzę sobie i nam wszystkim, aby Terra Nil czym prędzej otrzymało nową zawartość, a tym samym i nowe życie. Już samo wprowadzenie trybu codziennego wyzwania wywindowałoby moją polecajkę do poziomu „kupuj natychmiast". Obecnie jest to „kupuj umiarkowanie śmiało". |CDA|

7

+ znakomity pomysł
+ relaksująca rozgrywka
+ sympatyczna oprawa

– krótka i jednorazowa

PLATFORMY PC, PS5, XSX PRODUCENT RESPAWN ENTERTAINMENT WERSJA PL PEŁNA
GRALIŚMY NA PS5 AKCJA, SOULSLIKE

CD-ACTION POLECA

STAR WARS JEDI OCALAŁY™

EA

Znów poczuł Moc: **Krigor**

Wydany przeszło trzy lata temu Upadły zakon był tytułem, którego fani Gwiezdnych Wojen potrzebowali. Dostaliśmy nie tylko świetne widowisko w ponurych dla Jedi czasach, ale też grę podążającą za najświeższymi wówczas trendami. Ocalały nie zbacza zbytnio z wyznaczonej przez poprzednika drogi, choć jakby coraz mniej się do niego przyznaje.

Wspomniane „najświeższe trendy" to oczywiście dość widoczna w ostatnich latach moda na gry typu soulslike. Electronic Arts najwyraźniej jednak już wtedy wystraszyło się związanej z tym tematem hardkorowości i konwencja została nieco rozwodniona. A wraz z premierą Ocalałego proces ten jedynie postępuje – co wbrew pozorom nie jest wcale takie złe, jak można przypuszczać.

Obyś żył w ciekawych czasach

Po dość efektownych próbach walki z Sithami nie zostało zbyt wiele. Załoga Modliszki rozpierzchła się po galaktyce, na pokładzie został zaś wyłącznie Cal Kestis. Jako jedyny cały czas próbuje stawiać opór i walczyć – może i daremnie, ale działając w ruchu oporu, konsekwentnie żądli Imperium. Po kolejnej misji, utracie towarzyszy i uszkodzeniu rzeczonego charakterystycznego statku trafia jednak w końcu do Greeza – znanego z poprzedniej części pilota, towarzysza i fachmana, który potrafi naprawić zniszczenia. Ten, jak się szybko okazuje, gotów jest zawiesić barmański fartuch na kołku, by ponownie ruszyć w kosmos. Oto bowiem na horyzoncie pojawia się nowa nadzieja dla Jedi.

Nie zrozumcie mnie źle – nawiązanie do tytułu IV części cyklu „Gwiezdnych wojen" wcale nie zwiastuje pchnięcia historii w wir wydarzeń prowadzących do efektownego końca Imperium. Wprost przeciwnie: fabuła Ocalałego to w istocie dość przyziemna i miejscami ponura opowieść bardziej o próbie ucieczki niż o walce. Niedobitki Jedi z Calem na czele dochodzą do wniosku, że przewaga wroga jest na tyle duża, iż przede wszystkim trzeba skupić się na przeżyciu – stąd też taki, a nie inny kształt kolejnych rozdziałów gry. Nie zabraknie tu oczywiście spektakularnych scen, w których będziemy łoić imperialnych sługusów, całość jednak pokazuje, że w czasach wielkiej czystki Jedi niedobitki zakonu zostały po prostu zepchnięte do mocnej defensywy i chwytają się nawet enigmatycznych i niezbyt dobrze rokujących prób zapewnienia bezpieczeństwa tym, którzy są czuli na Moc.

To jednak **niezła historia, szczególnie że nie zabrakło zwrotów akcji, a twórcy wracają do znanych postaci, dobrze je przy tym rozwijając**, my zaś możemy zobaczyć, jak potoczyły się ich losy po wydarzeniach z poprzedniej części. Jest więc swojsko, scenarzyści nieraz dają wytchnienie od cokolwiek przygnębiającej ogólnej atmosfery, Cal zaś skupia się na odnawianiu kontaktów, budowaniu

OKIEM WITOLDA

OCENA **8+**

Nawet jeżeli poprzednia odsłona niekoniecznie was do siebie przekonała, i tak warto dać szansę sequelowi. Star Wars Jedi: Ocalały nie tylko rozwija to, co udało się już wcześniej, ale też drobnymi zmianami naprawia część mankamentów „jedynki". To zarówno najlepsza produkcja w uniwersum z tych, za które odpowiadało Electronic Arts, jak i jedna z lepszych w ogóle. Niestety to, jak często błędy i niedoróbki psują zabawę, rzutuje na ostateczną ocenę.

Recenzję autorstwa Witolda znajdziesz na cdaction.pl.

Piechota imperialna na ogół nie sprawia problemu, trochę trzeba potańczyć jedynie z typami wyposażonymi w tarcze.

nowych relacji i oczywiście eksplorowaniu kolejnych planet. To Star Wars w pigułce: z droidami, lokalnym Jar Jar Binksem oraz sporą dawką tajemnic i szeroko pojmowanej mistyki Mocy, a także z **widocznymi inspiracjami klimatem „Łotra 1"**, co moim zdaniem tylko wychodzi grze na dobre.

Młoda dojrzałość

Różnica między Ocalałym a wspomnianym filmem jest jednak zasadnicza: główny bohater to Jedi. Cala poznaliśmy, gdy nawet jeszcze nie był rycerzem. Dziś z kolei, po latach niezbyt miłych doświadczeń i bezustannej walki, od początku gry czuć, że zdecydowanie bliżej mu już do mistrza. Chłopak dojrzał, znacznie pewniej czuje się i w boju, i w podejmowaniu decyzji, a równocześnie nie brakuje mu młodzieńczej brawury. To trochę taki Kenobi z czasów, gdy prowadził Anakina, kiedy ten ostatni był nastolatkiem. Ma to rzecz jasna również przełożenie na jego możliwości w starciach.

Wraz z ewolucją głównego bohatera Ocalały – choć w gruncie rzeczy jest podobną do poprzednika grą – przynosi spore zmiany w zakresie walki. A to przede wszystkim za sprawą znacznego rozszerzenia możliwości kierowanej przez nas postaci, zwłaszcza biegłości w posługiwaniu się mieczami świetlnymi, na które położono szczególny nacisk. **Do wyboru mamy aż pięć stylów machania „świetlówkami"**: pojedynczy miecz, dwa rozdzielone lub połączone, wolna, ale mocna odmiana ciężka (na wzór tego, czym posługiwał się Kylo Ren) oraz... miecz z blasterem w drugiej dłoni. Tego ostatniego, będącego zresztą największą nowinką, jednak nie używałem – siłą rzeczy w takim duecie możliwości lightsabera okazały się ograniczone, więc moim zdaniem nie było sensu.

Machanie mieczem

Wybór jednak tak czy inaczej jest spory. Tyle że w praktyce gra trochę utrudnia zabawę całą tą wszechstronnością. Aktywne bowiem możemy mieć jedynie dwa style, a chęć ich podmiany oznacza konieczność medytacji lub odwiedzenia warsztatu. Bardziej upierdliwe w praktyce okazuje się jednak co innego: każdy ze sposobów walki ma swoje drzewko umiejętności, by więc naprawdę sensownie korzystać ze wszystkich „szkół", trzeba sobie przekładać talenty – a tylko pierwszy ich reset jest darmowy. Potem zaś płacimy znikającym punktem umiejętności. Po prostu... wow. Koniec końców sytuacja wygląda tak, że twórcy zdecydowali się iść w walkę na bogato – ale tylko po to, żeby **sztucznie ograniczyć gracza, nakładając mu kaganiec na kreatywność i chęć kombinowania**. Nie rozumiem takiego podejścia.

Prócz drzewek związanych z lightsaberami mamy też grupy talentów odpowiadające za szeroko pojmowaną przeżywalność oraz Moc. O ile te pierwsze są obowiązkowe, o tyle te drugie... cóż, u mnie w dużej mierze leżały odłogiem. **Praktyczne zastosowanie mistycznych talentów Jedi nie jest jakoś szczególnie w tej grze akcentowane.** Na pierwszy plan wysuwa się siłą rzeczy machanie mieczami, na co w naturalny sposób kieruje się też nasza uwaga, ale na pewno przydaje się przyciąganie i odpychanie wrogów. Strącanie piechoty w przepaście jest naprawdę przyjemne, a i skracanie dystansu bywa pomocne, gdy chcemy uniknąć zabawy z prującymi na odległość blasterami. Poza tym... cóż, mnie nie chciało się eksperymentować, bo raz, że miecze dają radę, a dwa – patrz: narzekania na resetowanie talentów.

Zabawa wygląda tak, że mierzymy się z przeciwnikami, wypatrując najczęściej ich słabszych punktów lub chwili, gdy się odsłonią (albo samemu doprowadzając do takowych momentów blokami tudzież unikami). Powoduje to, że walka siłą rzeczy czasem się przedłuża, nawet z piechotą, co szczególnie widać w przypadku szturmowców z tarczami. Całościowo jednak

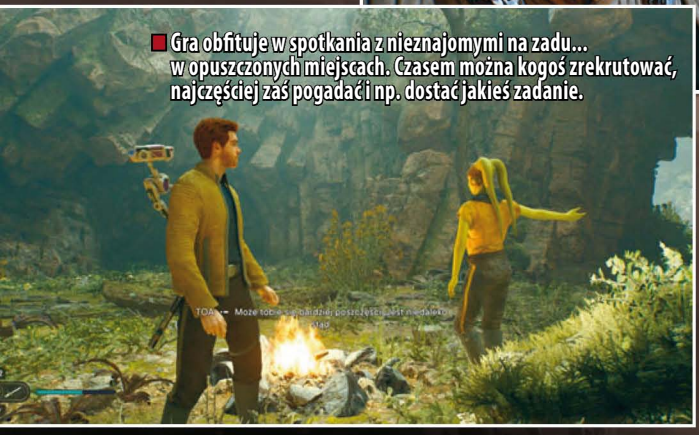
> Ocalałemu jest znacznie bliżej do typowych gier akcji niż do klimatów soulslike'owych.

Niekiedy możemy skorzystać ze spowolnienia czasu. Taka sztuczka Jedi.

Droidy dla zbieraczy

Przemierzając świat Ocalałego, niejednokrotnie natkniemy się na niewielkie droidy, które z grubsza są odpowiednikami goblinów ze skarbem z serii Diablo. Mają proste zadanie: uciekać przed graczem. Jak je złapać? Ano ostrożnie. Zachodzicie takiego od tyłu i najlepiej ciskacie mieczem świetlnym, a potem zasypujecie serią szybkich ciosów. Zapomnijcie o Mocy, zapomnijcie o próbach chwytania, dashach, skokach czy czymkolwiek innym – spłoszone roboty po prostu czmychają. A gdy już to zrobią, to niemal na dobre: trzeba przeładować grę, by zyskać kolejną szansę. Czy są irytujące? A jakże! Ale przy tym cholernie pocieszne.

Wracają starzy znajomi, wraca Modliszka – czego chcieć więcej?



Gra obfituje w spotkania z nieznajomymi na zadu... w opuszczonych miejscach. Czasem można kogoś zrekrutować, najczęściej zaś pogadać i np. dostać jakieś zadanie.

patrząc, dramatu nie ma, a gra wyraźnie skręca w stronę tytułów nastawionych na akcję – o czym za chwilę.

Ekwilibrystyka Jedi

Świat gry podzielony został – podobnie jak w poprzedniej części – na planety, pomiędzy którymi poruszamy się dobrze nam znaną Modliszką. Statek co prawda miał sporo przygód, nosi również zaschnięte ślady dość frywolnego podejścia głównego bohatera do kwestii czystości, o czym zresztą parę razy z przekąsem mówi Greez, ale po galaktyce śmiga się tak samo.

Ciała niebieskie znacząco różnią się wizualnie, jednak pod względem budowy są do siebie dość podobne i... wszystkie bez wyjątku **wymagają małpiej zręczności. To, z czym spotkaliśmy się w poprzedniej części, tu zostało dodatkowo podkręcone.** Niekiedy na Cala czekają nieomal akrobatyczne maratony. Nasz adept sztuk Jedi ma do dyspozycji cały szereg ruchów, dla których te znane z „jedynki", jak się okazuje z biegiem gry, stanowią w zasadzie podstawę – nie chciałbym w tym miejscu spoilować, ale paleta wygibasów ulega poszerzeniu, a my, niczym artysta ludowy, musimy te wszystkie sztuczki potem ładnie nizać na całe sznury sekwencji. Pęd niekiedy jest wręcz niesamowity, my zaś odbijamy się od kolejnych gzymsów, bujamy na linach, biegamy po ścianach (i niejednokrotnie spadamy w przepaść), eksplorując w ten sposób lokacje, które ewidentnie tworzył zespół złośliwych ludzi.

Nie żebym uważał, że są kiepskie, ale... budzą nieraz takie dziwne, ambiwalentne uczucie. Nie sposób nie docenić ich przypominającej niekiedy wstęgę Möbiusa struktury i przemyślenia całości. Twórcy najwyraźniej wzięli sobie do serca narzekania fanów na odczuwalny backtracking i teraz każda lokacja wręcz kipi od możliwych do otwarcia skrótów w postaci zaryglowanych po drugiej stronie drzwi czy czekających na rozłożenie tyrolek. Tyle że czasem to wręcz irytuje. Gdyby wyrysować ścieżki, jakimi porusza się gracz, okazałoby się, że odwiedzając kolejne segmenty mapy, zataczamy koła, często wręcz już na samym początku widzimy miejsce, do którego musimy dotrzeć – przecież musi ono znajdować się blisko, żeby te wszystkie wspomniane skróty działały. No ale zabawy by nie było, gdyby gracz mógł sobie ot tak dotrzeć do punktu docelowego – musimy więc nadłożyć drogi.

Aż do przesady

A to oznacza, że czeka nas wycieczka: tak z kilometr. Wspinamy się po pionowych ścianach, bujamy na linach, przeskakujemy nad tysięczną przepaścią, wypatrujemy szczelin w skałach i kolejnych punktów zaczepienia dla naszego nareczkowego haka. I do tego jeszcze czasem wkurzamy się, że nasz cyrkowy Jedi nie potrafi sobie poradzić ze stromizną, która rozbawiłaby nie tyle himalaistę, co turystę idącego nad Morskie Oko – co oczywiście skutkuje koniecznością ponownego nadrobienia drogi i zjazdami ze zbocza górki na tyłku, gdy coś nie wyjdzie. Miejscami wydaje się to wszystko bardzo sztuczne, a **Calowi czasem znacznie bliżej do Lary Croft sprzed resetu jej serii gier niż do operującego Mocą postrachu imperialnych szturmowców** – szczególnie że nie zabrakło też oczywiście zagadek przestrzenno-logicznych. Trochę rzecz jasna przesadzam, ale w swej wybujałej wręcz przestrzenności mapy w Ocalałym sprawiają fragmentami wrażenie udziwnionych i tworzonych na siłę. To najwyraźniej cena, jaką płacimy za narzekanie na te parę kroków, które trzeba było nadrobić w Upadłym zakonie.

Na szczęście ludzie odpowiedzialni za lokacje mają w zanadrzu więcej sztuczek – i część z nich jest całkiem przyjemna. Odwiedzane planety to najczęściej po prostu wydzielone spore otwarte światy, w ramach których możemy nie tylko poruszać się tradycyjnie – a więc z czułego na Moc buta – lecz także robić użytek z osobliwych niekiedy wierzchowców, z latających na określonych trasach zwierzęcych kumpli lub nawet z szybkiej podróży pomiędzy odkrytymi punktami medytacji (co pozwala z łatwością ominąć grupy wrogów lub żmudną wędrówkę po własnych śladach). Nie licząc też wspomnianych parkourowych fragmentów, mapy na ogół okazują się przyjemnie zbalansowane: **jest więc czas i na walkę, i na odpoczynek połączony z podziwianiem piękna świata gry**, a i niekiedy trafiają się osobliwe postacie, z którymi można pogawędzić, co nieraz wręcz mnie urzekało. Źle więc w żadnym razie nie jest – ale musicie po prostu pogodzić się z tym, że każda zapadła dziura w świecie Jedi wygląda jak tor przeszkód dla cyrkowców.

Gra akcji?

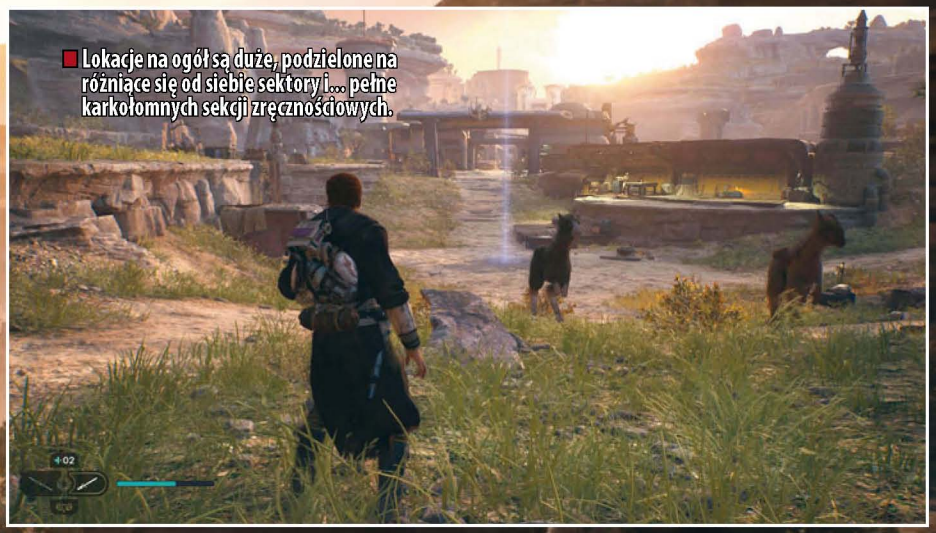
Odwiedzanie kolejnych planet to też okazja do zbieractwa. Cóż, gdzie się nie obrócisz, tam jakaś pierdółka. Żadną niespodzianką nie jest, że mamy do zgromadzenia kolekcję przedmiotów

Jak wyczyścić akwarium?

Zbiornik, który dostajemy pod opiekę w spelunie Greeza, nie jest zadbany, ale możemy się z tym uporać, zatrudniając fachmana, osobliwego rybaka urzędującego w jednym z kanionów nieopodal bazy. Pomoże on nam nie tylko łapać nowe ryby i tym samym uzupełniać populację akwarium, ale też przy okazji uraczy nas niesamowitymi historiami. Po dłuższej współpracy i odłowieniu dla nas kilku okazów sam z siebie weźmie się zaś za dbanie o czystość akwarium.

kosmetycznych w postaci elementów garderoby naszego bohatera, a także cały garnitur części zamiennych dla towarzyszącego mu sympatycznego robocika. Do tego dochodzą rzecz jasna różne warianty kolorystyczne. Ale na tym się nie kończy.

Tym razem rolę hubu dla życia towarzyskiego i zbierackiego odgrywa zamiast Modliszki należący do Greeza pub i jego przyległości. To tam znajdziemy nie tylko bliższych i dalszych znajomych, ale też... akwarium oraz umieszczone na dachu tegoż przybytku rabatki. Serio. Podczas naszych wypraw możemy więc prócz standardowego śmiecia zbierać sobie roślinki i rybki, tym samym rozwijając te dość osobliwe dla rycerza Jedi hobby. Zresztą w tym drugim przypadku możemy nawet tworzyć własnoręcznie rozmaite aranżacje ogrodowe. Dodatkowo zarówno w rzeczonym barze, jak i w okolicy spotkamy różne postacie, które wymienią znajdowane przez nas dyski, zwoje i kryształy na interesujące nas przedmioty: kosmetyczne pierdółki, muzykę, atuty Jedi czy dodatkowy ładunek leczącego stymu.


Lokacje na ogół są duże, podzielone na różniące się od siebie sektory i... pełne karkołomnych sekcji zręcznościowych.

Piszę o tym wszystkim nie bez przyczyny: zarówno to, jak i obecność większej liczby (a przynajmniej tak mi się wydaje) zadań pobocznych i interesujących miejsc do odwiedzenia sprawia, że **Ocalały w porównaniu z poprzednią częścią wygląda o wiele bardziej bogato**. Jeśli dorzucimy do tego ograniczony backtracking oraz możliwość omijania olbrzymiej części powtórnych walk związanych z respawnem przeciwników po odpoczynku w punkcie medytacji, to okazuje się, że **konwencja soulslike'a została tu bardzo złagodzona. Do tego stopnia, że czuć ją chyba jedynie w walkach z bossami**. Piechota bowiem – przynajmniej ta biedna, pie******a i odziana w białe pancerze – jest, jak na grę ze wspomnianego gatunku, słaba i potem nadrabia co najwyżej liczbą. Jeśli zaś chodzi o ukazywanie akcji, to twórcy nie żałują hollywoodzkich chwytów w zadaniach z głównej linii fabularnej, co wygląda świetnie, ale sprawia też, że koniec końców Ocalały znacznie bardziej niż poprzednik idzie w stronę typowego akcyjniaka. Ale trudno to traktować jako wadę: soulslike'owa konwencja po prostu nie jest tu do szczęścia potrzebna, do czego Respawn najwyraźniej zaczyna się przyznawać. Swoją funkcję spełniła w 2019, gdy trzeba było zainteresować graczy bardzo modnym wówczas tematem i nowym tytułem. Nie znaczy to jednak, że fani gatunku powinni sobie „dwójkę" odpuścić – ot, wystarczy włączyć wyższy poziom trudności, by poczuć się bardziej jak w soulsowym domu.

> Jeśli spodobała ci się poprzednia część, to ta tym bardziej przypadnie ci do gustu.

Każdego ubitego po raz pierwszy wroga możemy zeskanować, dzięki czemu dostaniemy informację, jak walczyć z nim skuteczniej.

Narzekam, ale...

Zanim zabrałem się za ten akapit, przeczytałem sobie, co napisałem wcześniej – i wyszło mi, że **sporo narzekam. Nie do końca taki miałem cel, bo gra sprawiła mi autentyczną frajdę.** Dobrze bawiłem się, nurkując w dostępnych Calowi opcjach rozwoju, świetnie było zobaczyć starych znajomych, ciekawość dotyczącą starwarsowego świata zaspokoiły zaś zróżnicowane planety. Gra trochę napsuła mi krwi rozbudowanymi aż do przesady i irytująco ironicznymi sekcjami zręcznościowymi – w wielu przypadkach patrząc na miejsce, do którego muszę dotrzeć, a potem przebijając się przez przekombinowane ścieżki, czułem się jak widz, któremu Testoviron zabiera sprzed nosa pomarańczę. W istocie to jednak tylko jeden z elementów całości. Jeśli jesteście pogodzeni z taką konwencją, to warto znów odwiedzić naszego zbiega i jego znajomych. To w gruncie rzeczy podobna, ale bardziej rozwinięta w stosunku do poprzednika kontynuacja – a że to, co było w „jedynce", przypadło mi do gustu, to i tu nie mogę dać niższej oceny. Dla fanów Gwiezdnych Wojen – fajna rzecz. |CDA|

8+

+ bogaty, piękny i zróżnicowany świat Gwiezdnych Wojen
+ walka sprawia frajdę
+ sporo dróg rozwoju postaci
+ mnóstwo dodatkowych pierdółek oraz aktywności
+ dobrze zobaczyć starych znajomych w nowych rolach
+ Cal jako postać budzi sympatię
+ umiejętnie rozpisana, trochę poważniejsza historia
+ przemyślana konstrukcja map
+ dobra polska wersja językowa

– okazjonalne glitche
– sekcje zręcznościowe bywają złośliwe i mogą sfrustrować
– głupawy i tłumiący kreatywność system resetu talentów
– daliby sobie już spokój z tą konwencją soulslike'a

PLATFORMY PC, NS PRODUCENT DEADPAN GAMES, GAZITER WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PC TAKTYCZNA KARCIANKA, ROGUELITE, TWORZENIE TALII

CD-ACTION POLECA

Śni o Wildfroście: **9kier**

Ostatnio powiedziałam przez sen, że potrzebuję w buildzie więcej grzybów. Ciało zasypia, a umysł nadal mieli taktyki z Wildfrosta.

Osada rozbudowuje się w miarę postępów gracza.

Build na grzyby – czyli na rozłożone w czasie obrażenia od trucizny – w rzeczywistości jeszcze nigdy mi się nie sprawdził, mimo że enki go sobie chwali. Osobiście wolę inne: od kontr i kolców, przez spowalnianie przeciwników za pomocą śniegu i nakładanie na nich dodatkowych efektów, po kombinacje leczące. Zazwyczaj przegrywam haniebnie na ostatnim bossie lub wcześniej, najczęściej wskutek nieuwagi, np. pominięcia słowa kluczowego na karcie. Ksywki moich poległych liderów nie mieszczą się już w dzienniku.

To bez wątpienia najlepsza „rogalikowa" karcianka, jaką ogrywałam w tym roku.

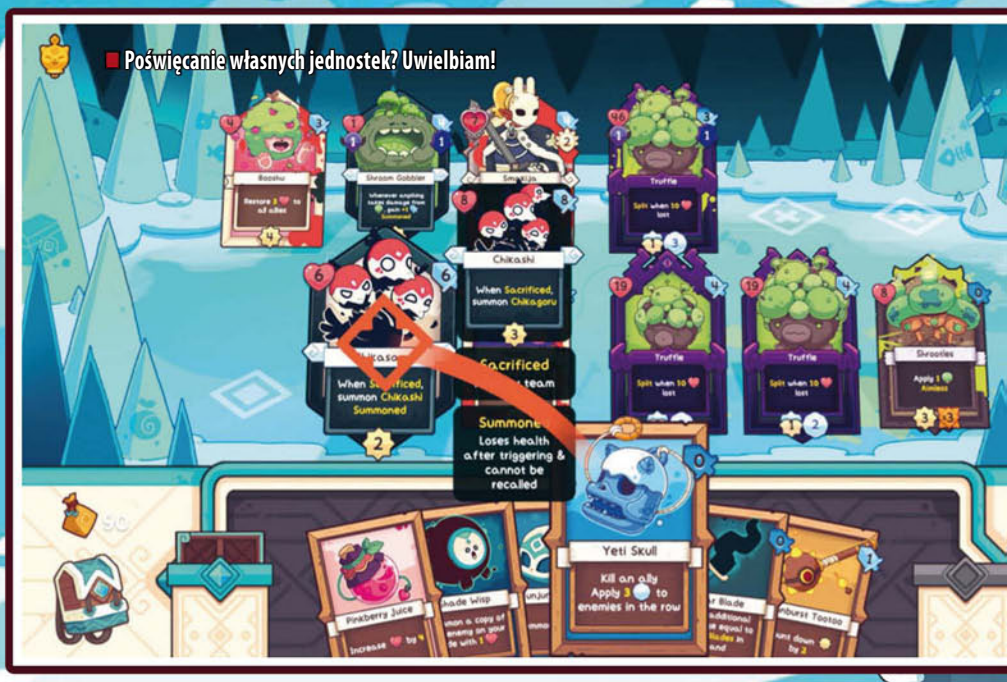
Jeśli lubisz łatwe gry, które nie karzą za roztargnienie, i potrzebujesz w życiu co chwilę zwyciężać, przewróć kartkę i zapomnij o Wildfroście. Oferuje jeden poziom trudności – wyśrubowany. W ciągu 40 godzin zabawy z tym karcianym roguelite'em ukończyłam grę zaledwie dwa razy, w obu przypadkach ledwo, choć blisko zwycięstwa byłam wielokrotnie.

Wysoki poziom trudności jest tym samym chyba najczęstszym zarzutem w recenzjach, jednak mnie takie intelektualne wyzwanie rajcuje, co oczywiście nie oznacza, że przegrane nigdy nie frustrują. Czasami jestem naprawdę zła, choć najczęściej nie na Wildfrosta, tylko na siebie – bo czegoś nie zauważyłam albo zapomniałam wyposażyć postać przed walką w ważny przedmiot. Spotkałam się jednak z opinią, że gra jest niesprawiedliwa, a to moim zdaniem bzdura – ma bardzo czytelne zasady, intuicyjny interfejs i gdyby tylko jeszcze w sposób graficzny komunikowała dwa najbardziej zdradliwe słowa klucze (ataki obszarowe i losowy cel), byłaby niemal doskonała.

Gdyby kózka nie skakała

Mechanika Wildfrosta opiera się na obserwowaniu i modyfikacji liczników na kartach postaci wystawianych w dwóch rzędach na stole. Kiedy cokolwiek zagrasz, liczby zmniejszają się o jeden, a kiedy spadną do zera, sojusznik lub przeciwnik zaatakuje – i oczywiście chodzi o to, żeby dokonać rzezi, samemu nie tracąc lidera. Niesamowite, że z takiego prostego pomysłu udało się wyczarować tak wciągającego roguelite'a. Aby to osiągnąć, twórcy postawili na zróżnicowane karty postaci, narzędzi czy zaklęć, możliwość personalizowania powyższych amuletami oraz zawartość odblokowywaną pomiędzy podejściami, taką jak dodatkowe zwierzaki, bohaterowie, talizmany czy specjalne lokacje.

Spośród dostępnych klanów najbardziej upodobałam sobie gnomy tworzące wynalazki ze śmieci, choć niczego sobie są także wojownicy przywołujący w walce tymczasowe postacie – zwłaszcza jeśli połączy się ich z buildem na poświęcanie własnych jednostek. W Wildfroście nie ma reliktów – przedmiotów wpływających na cały „run", takich jak w Slay the Spire czy Monster Trainie – więc **styl gry definiowany jest wyłącznie przez wybraną frakcję, tworzoną po drodze talię i przyczepiane do kart na stałe amulety**. Część błyskotek



Poświęcanie własnych jednostek? Uwielbiam!

SPOILER!

Precz z nudą

W większości „rogalikowych" taktycznych karcianek wprawdzie zabawa wygląda za każdym razem inaczej – ze względu na zróżnicowane buildy czy wydarzenia – ale bossów z czasem zna się na wylot. Twórcom Wildfrosta udało się temu zapobiec dzięki wprowadzeniu do gry ciekawego pomysłu. Po ostatniej walce... to bohaterowie z twojej talii – ci, którzy właśnie zwyciężyli, tylko solidnie zbuffowani – stają się nowymi bossami i to z nimi będziesz się mierzyć następnym razem. Kiedy wreszcie polegną, zostaną zastąpieni przez kolejnych. Bardzo podoba mi się ta mechanika, bo sprawia, że nigdy nie jest nudno, a dotychczasowa taktyka może się okazać w przypadku świeżego wrogiego składu całkiem bezużyteczna.

Pod uroczą grafiką skrywa się bezlitosny poziom trudności.

zwiększy zdrowie bohatera lub nałoży efekt przy trafieniu, inne sprawią, że postawiona na drodze przeciwnika konstrukcja wybuchnie po zniszczeniu i zada obrażenia wrogom w tym samym rzędzie. Wychodzi z tego wszystkiego petarda, od której nie potrafię się oderwać. Kiedy umiera wspomniany lider, czyli główny bohater, zazwyczaj od razu robię kolejne podejście, a potem jeszcze jedno – i nawet nie wiem, kiedy mija mi kilka godzin.

Słodkie konanie

Pięknie skontrastowano ze sobą wysoki poziom trudności Wildfrosta i jego stylową oprawę. Na mapę wystawiasz najróżniejsze słodkie stworki takie jak leczące różowe krzaczki, jagódki czy słodkie kózki, a walczysz z pulchnymi jeżozwierzami, uroczymi pingwinkami czy bałwanami; zakupy robisz u pastereczki z lamą i w ślimakosklepie; nawet interfejs jest pełen okrągłości i uroku. Jakby tego było mało, wszystkie karty – od postaci po zaklęcia – da się nazywać, więc możesz ochrzcić drewnianego manekina mianem drętwego kolegi, zaklęcie zamrażające ksywką eksdziewczyny, a wilczka tak samo jak swojego szczeniaczka (tylko zbytnio się nie przywiązuj...).

Do tego w tle plumka żywa, wpadająca w ucho muzyka – świetna, lecz trochę zbyt powtarzalna – wyrwana z kolorowej kreskówki fantasy. Audio nawet nie próbuje budować napięcia, podobnie jak grafika sugerując relaksujące, radosne przeżycie, ale nie musi – tę funkcję pełni rozgrywka. Ta **sympatyczna oprawa to oczywiście przykrywka mająca uśpić czujność**, bo jak wspomniałam, Wildfrost gnoi gracza w każdym podejściu – wystarczy rozproszyć się na jedną turę, by stracić połowę wyłożonych postaci i chcieć krzyczeć. Raz wystawiłam na stół potwora, który zeżarł mojego lidera, innym razem niechcący połączyłam duszę własnego przywódcy z bossem i kiedy zginął wróg, umarł także mój bohater...

A jeśli masz już mechanikę gry w małym palcu i standardowe „runy" przestały cię emocjonować, możesz włączyć specjalny dzwonek wyposażający przeciwników w amulety albo zmierzyć się z wymagającym wyzwaniem dziennym. Wiem, że ja będę – Wildfrost to bez wątpienia najlepsza „rogalikowa" karcianka, jaką ogrywałam w tym roku, i na pewno jedna z najbardziej wciągających w ogóle. Naprawdę dużo bym straciła, gdybym nie natrafiła na nią przypadkiem w zeszłym roku, przeglądając dema, więc zachęcam do spróbowania się z wieczną zimą. |CDA|

OKIEM ENKIEGO

OCENA **8**

Wildfrost ma wszystko, co trzeba, aby stać się nowym karcianym klasykiem. To pożerający kolejne godziny potworek, z którego szponów trudno się wyrwać, nawet przegrywając raz po raz. Nienawidzę go. Odinstalowywałem go już chyba pięciokrotnie po tym, jak zawalone „runy" jeden po drugim niszczyły moją wiarę w siebie i poczytalność twórców. Cała ta emocjonalna szamotanina zaowocowała dwoma głównymi powodami, dla których obecnie Wildfrost wyżej ósemki u mnie nie podskoczy. Po pierwsze przejrzystość tak naprawdę kuleje tam, gdzie mogłaby gracza wesprzeć – drobne napisy sygnalizujące nietypowe rodzaje ataków przeciwników łatwo przeoczyć (i kopnąć w kalendarz od jednego strzału po trzech kwadransach świetnego podejścia). Po drugie zbyt duża losowość dobieranych po drodze kart utrudnia składanie sensownych buildów – a to na umiejętnym „pilotowaniu" danych archetypów według mnie powinna polegać rozgrywka, nie zaś na modlitwach, żeby udało się coś wreszcie złożyć. Poza tym Wildfrost rządzi.

9

+ szalenie wciągająca
+ różnorodność buildów
+ stylowa grafika
+ wpadająca w ucho muzyka
+ możliwość nazywania kart
+ wymagająca

– poziom trudności czasami frustruje
– muzyka mogłaby być bardziej zróżnicowana
– nie da się odmówić przyjęcia karty

PLATFORMA PC PRODUCENT SHIRO GAMES WERSJA PL NAPISY
RPG, STRATEGIA, TURY

Za talar jak słońce złocisty walczył: **Cursian**

„Słuchajcie, ludziska, a co, gdybyśmy zrobili Mount & Blade, tyle że w turach?”.

WARTALES

Lubię myśleć, że tak właśnie zrodził się pomysł na Wartales, choć w sieci stosunkowo łatwo natknąć się też na stwierdzenia, że to tak naprawdę nowe Battle Brothers, tyle że z o wiele przystępniejszym poziomem trudności. Nie wiem, ile w tym prawdy, bo z powodu specyficznego stylu graficznego bitew w dzieło Overhype nigdy nie zagrałem. Podejrzewam zresztą, że do większości z was i tak celniej trafią porównania do popularnego w naszym kraju Wierzchowca i ostrza, więc tego się trzymajmy.

Dobra, fajnie, ale co teraz?

Podobnie jak w produkcji TaleWorlds, pod skrzydła gracza trafia zielony jak wiosenny szczypiorek najemnik, z tym wyjątkiem, że tutaj od razu z trójką towarzyszy. Całą grupkę można stworzyć od podstaw: określić wygląd, dobrać broń, umiejętności, a także – z pewnymi ograniczeniami – klasy. Dodam od razu, że próżno liczyć na magów bądź kapłanów, bo **gra jest dość przyziemna i raczej ostrożnie sięga po elementy fantasy**. Sprawy załatwia się klasycznie: mieczem lub toporem, przy czym z rzadka trafiają pod któryś z nich także potwory.

Ostatnia z ważnych decyzji, jakie trzeba podjąć przed zabraniem się za właściwą zabawę, dotyczy tego, czy świat ma być skalowany do poziomu drużyny, czy też nie. Ja zdecydowałem się na tę drugą opcję, bo lubię wynikające z niej poczucie rośnięcia w siłę – jeśli zapuszczę się, gdzie mnie nie chcą, wrogowie wytrą mną podłogę, ale przyjdzie czas, gdy role się odwrócą. Osoby preferujące bardziej przewidywalną rozgrywkę mogą jednak wybrać inaczej, co niewątpliwe cieszy.

Potyczki są zaskakująco przyjemne, zwłaszcza gdy postacie są na wyższych poziomach rozwoju.

No dobra, poustawiane, poprzesuwane, wreszcie jest – mapa główna! „Tylko... co teraz, do licha ciężkiego?” – tłukło mi się pod czaszką. Początkowo tytuł cierpi bowiem na tę samą przypadłość, co wspomnienie Mount & Blade: **rzuca odbiorcę na głęboką wodę i nie pokazuje nawet, w którą stronę płynąć**. Ma to oczywiście swoje plusy, szczególnie dla osób podchodzących do Wartales ponownie i znających panujące tu zasady, ale świeżak poczuje się zagubiony. Skąd niby powinien wiedzieć, co robić, dokąd iść, jak nauczyć się rozmaitych profesji itd. – ba, nawet objaśnieniem interfejsu nikt specjalnie nie zaprząta sobie głowy. W rezultacie pierwsze godziny to błądzenie po omacku. Prawdziwa przyjemność zaczyna się dopiero wtedy, kiedy człowiek już to wszystko jako tako ogarnie.

Co by tu jeszcze sp...rzedać

Naczelną zasadą Wartales jest wolny wybór. **Masz rosnąć w siłę i zarabiać na swoje utrzymanie. Jak? Twoja wola.** Można napadać na karawany kupieckie bądź z nimi handlować, okradać sklepy, szkolić zwierzęta do walki, sprzedawać jeńców, warzyć mikstury, podejmować się zleceń czy tworzyć przedmioty: od wytrychów po miecze i pancerze. Jest tego od groma, a wszystko spleciono w sieć wzajemnych zależności.

OKIEM PERZIEGO

OCENA **7**

Wartales korzysta z solidnych podstaw, jakie stworzyły przez lata klasyczne gry RPG. Zbudowano różnorodny i żywy świat, którego eksploracja bandą najemników satysfakcjonuje. Walka, choć w trybie turowym, jest dynamiczna, zasady prowadzenia potyczek – przejrzyste, z kolei mnogość umiejętności pozwala na opracowywanie tysięcy buildów całego oddziału. Shiro Games dało nam produkcję z dużym potencjałem, na pewno warto będzie do niej wracać.

Recenzję autorstwa Michała „Perziego” Perzanowskiego znajdziesz na cdaction.pl.

Zdarzają się pojedyncze, ale dość spektakularne wyjątki od wspomnianej w recenzji monotonii.

Jedna z postaci została rybakiem i za pośrednictwem prostej minigry zapewnia drużynie jedzenie? Super, ale przyda się pewnie wsparcie majsterkowicza, który przygotuje wcześniej haczyki. Skoro jest ryba, nie od czapy byłby też ktoś, kto umie ją przyrządzić, nie? Wypadałoby więc zaopatrzyć się w kociołek, przyprawy, przepisy... Po jakimś czasie wydaje się to proste i logiczne, ale początkujący gracz długo nie ma nawet pojęcia, że dana czynność w ogóle została w Wartales uwzględniona i doznaje olśnienia dopiero, gdy przypadkiem wyłuska ją z najczarniejszych otchłani rozbudowanych menusów. **Swoją drogą jak nie lubię w grach systemów rzemiosła, tak z tutejszym się zaprzyjaźniłem**: twórcy nie przesadzili z liczbą surowców, a w dodatku zdobywa się je przy okazji normalnej zabawy, więc nie trzeba się za nimi specjalnie uganiać po całej mapie.

Przyjemna gra, która niestety dość szybko staje się monotonna.

Byłem tu, robiłem to

Cały ten pościg za złotem i sławą jest o tyle uzasadniony, że drużynę trzeba nakarmić, opłacić, a po każdej walce wyleczyć oraz naprawić jej sprzęt. Odrobina nieostrożności wystarczy, by wplątać się w sytuację bez wyjścia i zostać zmuszonym do rozpoczęcia kampanii od nowa. Szczęśliwie można oddzielnie dostosować poziom trudności dla walki i zarządzania, więc sugeruję przełknąć dumę i zdecydować się na „nowicjusza". Wyższe ustawienia przydadzą się przy kolejnych podejściach.

Po zrozumieniu tutejszych reguł korzystanie z nieskrępowanej wolności i planowanie kolejnych posunięć okazują się niebywale przyjemne, ale kiedy zabezpieczysz już sobie przyszłość, Wartales stosunkowo szybko staje się monotonne. Łącznie możliwości jest wiele, to prawda, ale każdą z osobna rozbudowano raczej kiepsko. Zleceniom najemniczym i rodzajom przeciwników przydałaby się np. większa różnorodność – ileż można polować na bandytów, czyścić gniazda szczurzej zarazy czy eskortować rozmaitych notabli? **Wystarczy kilkanaście godzin zabawy, by nabrać przekonania, że produkcja nie ma już nic ciekawego do pokazania.** Wyjątek stanowią grobowce, czyli rozbudowane wyzwania oparte na starciach i zagadkach – one akurat bawią nieustannie. Od wielkiego dzwonu pojawiają się też inne mniej spotykane etapy, ale to kropla w morzu potrzeb. Fabuła z prawdziwego zdarzenia byłaby pewnie motorem napędowym i motywowałaby do dalszych działań, ale problem w tym, że w zasadzie jej tutaj nie uwzględniono. Każdy region niby ma własny wątek, jednak na tyle żałosny i mętny, że trudno traktować go poważnie. Ot, trzy zdania wprowadzenia i łap pan za żelazo.

W kilkunastu świat zawojować

Każdy, kto grał w Mount & Blade, na poziomie mapy strategicznej bez trudu wyczuje w Wartales znajomy rytm zabawy. Jest jednak pewna zasadnicza różnica: system walki. Po pierwsze zamiast liczących kilkuset żołdaków armii prowadzi się tu znacznie mniejsze siły. Przeciętna ekipa składać się będzie zapewne z około 10 osób (plus zwierzęta juczne), bo utrzymanie większej na dłuższą metę może okazać się zbyt drogie. Po drugie **potyczki toczone są w turach, a bezpośrednią kontrolę sprawuje się nad każdym najemnikiem**.

Z pozoru wszystko przebiega wedle schematu „ruch i jeden atak", lecz sytuację komplikują nieco punkty odwagi. Każda postać ma jakąś metodę ich pozyskiwania, związaną z klasą i drzewkiem umiejętności. Wykorzystuje się je zaś do aktywowania specjalnych technik odpalanych niezależnie od ciosu podstawowego. Grając umiejętnie, można więc zaatakować nawet trzy, cztery razy na turę. Opanowanie tej metody oraz wykorzystywanie synergii pomiędzy talentami różnych osób to absolutna podstawa sukcesu... i niemała frajda, zwłaszcza przy wyższych poziomach postaci. Przeszkadza tylko trochę kiepska sztuczna inteligencja wrogów, którzy zupełnie nie zwracają uwagi na otoczenie i bez mrugnięcia okiem włażą w płomienie czy stają w miejscu, gdzie za chwilę spadnie śmiertelna w skutkach lawina kamieni.

Obóz to miejsce wytwarzania, leczenia i innych ważnych czynności.

Wartales **przez pierwszych parę godzin jest onieśmielające, na kilkanaście kolejnych staje się wyśmienite, aż wreszcie zaczyna popadać w powtarzalność** i lekko męczyć. Szkoda, że twórcy nie zadbali o sensowną fabułę i nieco większe zróżnicowanie zadań i przeciwników, bo mieliby wówczas w ręku prawdziwą perełkę. Mimo wszystko i tak warto spróbować, choć sugerowałbym co jakiś czas robić sobie przerwy na coś innego. Dzięki takiemu podejściu prawie 80 godzin, jakich potrzebowałem na dobrnięcie do końca, minęło mi zaskakująco szybko. |CDA|

7+

+ swoboda działania, kiedy nauczysz się z niej korzystać
+ masa profesji i innych sposobów zarobkowania
+ przyjemne turowe walki
+ świat skalowany do poziomu drużyny lub nie: twój wybór

− kiepsko tłumaczy obowiązujące w niej zasady
− fabuła praktycznie nie istnieje
− powtarzalność większości zadań i przeciwników
− fajnie, że dialogi są udźwiękowione, szkoda, że nierówno

PLATFORMA NS PRODUCENT RETRO STUDIOS WERSJA PL BRAK
AKCJA, ZRĘCZNOŚCIOWA, METROIDVANIA, SAMUS ARAN

METROID™ PRIME REMASTERED

Odchudził swoją kupkę wstydu: **Eugeniusz Siekiera**

Metroid Prime wielką grą jest, więc wzorowy remaster z konieczności musi być równie zacny. A skoro tak, musi też zachwycać? No właśnie problem w tym, że nie zachwyca.

Z lokacji startowej prowadzi wiele dróg, ale większość na początku jest niedostępna.

Jestem świadom znaczenia serii Metroid, ale zawsze było mi nie po drodze z Nintendo, a tym samym jedna z ważniejszych marek w portfolio japońskiego giganta wylądowała na dnie wora moich wstydliwych zaległości. Obiecałem sobie, że kiedyś cykl odkopię, a skoro wreszcie trafiła się ku temu idealna okazja, nie mogłem szukać kolejnych wymówek.

W oczekiwaniu na „czwórkę"...

Metroid Prime zadebiutował w 2002 roku na konsoli GameCube, dowodząc przy okazji, że metroidvania z powodzeniem może się odnaleźć w trzech wymiarach, a nawet więcej – na tej przesiadce nie tylko nie straci, ale wręcz skorzysta. W kolejnych latach doczekaliśmy się dwóch kontynuacji (MP2: Echoes ponownie na Gacku oraz MP3: Corruption na Wii), a w 2009 pokuszono się o zbiorcze wydanie całej trylogii.

Tymczasem mamy rok 2023 i nadal czekamy na zapowiedzianą kilka lat temu część czwartą. Wtem zupełnie nieoczekiwanie pojawia się jedna z tych gier, o których zwykło się mówić „nikt nie prosił, każdy potrzebował". Na sklepowych półkach ląduje mocno odświeżona „jedynka" i nie jest to debiut poprzedzony donośnym brzmieniem przedpremierowych werbli. Przyznam, że takie niespodzianki lubię najbardziej. Dodać też muszę, że słowo „remaster" okazuje się w tym przypadku sporym niedopowiedzeniem, bo **Retro Studios pokusiło się o coś więcej niż pudrowanie grze noska** i podbijanie rozdzielczości. Technicznie zmieniło się wszystko, a twórcy zbudowali Metroida Prime w zasadzie od zera.

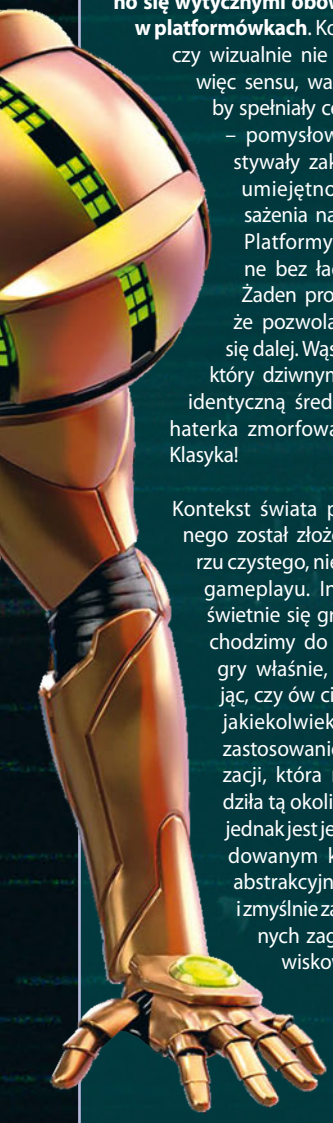
Powrót legendy

Nowe tekstury, efekty środowiskowe i oświetlenie uwspółcześniły wygląd plansz, które zyskały też na poprawieniu geometrii. **Dodano sporo dodatkowych elementów graficznych, a jednocześnie zachowano oryginalny charakter i budowę poziomów.** Udało się dzięki temu pogodzić ogień z wodą – weterani wersji z GameCube'a szybko poczują się jak w domu, a nowych graczy nie odrzuci uproszczona oprawa graficzna. Zadbano też o kilka schematów sterowania do wyboru, więc amatorzy staroci mogą przekonać się, jak to drzewiej bywało (bo i ten aspekt zdążył się przez dwie dekady mocno zestarzeć), pozostali odetchną natomiast z ulgą, korzystając z dwóch gałek analogowych podczas ruchu i obracania kamery.

Na pierwszy plan powraca znana fanom cyklu Samus Aran, łowczyni nagród odziana w cybernetyczny pancerz. Fabułę można zignorować, bo po pierwsze jest dość bzdurna, a po drugie całkowicie opcjonalna. Informacje na temat świata zdobywamy na własną rękę, odpalając skaner w każdym nowym pomieszczeniu i kierując go na unikalne obiekty bądź stworzenia. Nie ma obowiązku wgryzania się w historię uniwersum, choć warto pamiętać, że skaner i tak będzie nam potrzebny, np. do aktywowania rozmaitych paneli czy wind.

Grywalność na pierwszym miejscu

To gra całkiem sprytnie skonstruowana, choć projekt świata jest trochę na bakier z logiką. Planeta dzieli się na kilka zróżnicowanych tematycznie biomów (m.in. tereny pustynne, krainę skutą lodem czy podziemia wypełnione lawą), te z kolei składają się z mniej-



szych plansz połączonych siecią tuneli i korytarzy. Choć to nie Mario, **wydaje się, że projektując lokacje, kierowano się wytycznymi obowiązującymi w platformówkach**. Konstrukcyjnie czy wizualnie nie muszą mieć więc sensu, ważniejsze jest, by spełniały cel nadrzędny – pomysłowo wykorzystywały zakres ruchów, umiejętności i wyposażenia naszej postaci. Platformy rozlokowane bez ładu i składu? Żaden problem, grunt, że pozwolą przedostać się dalej. Wąski przesmyk, który dziwnym trafem ma identyczną średnicę, co bohaterka zmorfowana w kulę? Klasyka!

Kontekst świata przedstawionego został złożony na ołtarzu czystego, niezmąconego gameplayu. Innymi słowy świetnie się gra, póki podchodzimy do tego jak do gry właśnie, nie analizując, czy ów ciąg aren miał jakiekolwiek praktyczne zastosowanie dla cywilizacji, która niegdyś rządziła tą okolicą, czy może jednak jest jedynie rozbudowanym kompleksem abstrakcyjnych platform i zmyślnie zaprojektowanych zagadek środowiskowych. Osobiście lubię, gdy następujące po sobie etapy łączą się w spójną całość, a wszystko, co widzę, ma sens użytkowy czy określone zastosowanie. Potrafię natomiast zrozumieć, że w tym przypadku zeszło to na dalszy plan, bo mamy do czynienia nie z kosmicznym FPS-em pokroju Halo, ale grą logiczno-platformową.

Ja tu już chyba byłem

Czy więc świat gry wygląda wiarygodnie? Tak średnio, bym powiedział. Czy przyjemnie się go eksploruje? Zdecydowanie tak. A czy jest klimatyczny? Diabelnie! Spora w tym zasługa świetnej muzyki, która ilustruje naszą podróż przez kolejne biomy. **Nie opuszczało mnie wrażenie odkrywania tajemniczego obcego świata**, a dzięki możliwości skanowania niemal każdego nowego obiektu autentycznie czułem się jak badacz nieznanych lądów.

Co do eksploracji... Jej fundamentem jest powszechny backtracking. To w sumie oczywiste, wszak mowa o metroidvanii, która tę nadrzędną cechę ma wpisaną w DNA, ale przeciwnicy dreptania po własnych śladach powinni uważać. Cały pomysł na rozgrywkę opiera się na nieustannym progresie i poszerzaniu wachlarza talentów czy uzbrojenia. Po krótkim prologu i utłuczeniu pierwszego bossa lądujemy na planecie Tallon IV, tracąc wszystkie umiejętności. Możemy jedynie skakać i strzelać podstawowymi pociskami, reszta wyposażenia poukrywana jest sprytnie w świecie gry.

Szybko się przekonamy, że z kilku wyjść prowadzących z lokacji startowej tylko jedno nie jest na wstępie ślepą uliczką. Po drodze nieraz rozbijemy nos o zatrzaśnięte na głucho wrota, które otworzymy dopiero po zdobyciu skumulowanego strzału. Przez zniszczone korytarze i zawalone przejścia nie damy rady się przecisnąć, chyba że zamienimy się w kulę. Gdzie indziej w parę sekund zabije nas wysoka temperatura, więc będzie można tam buszować dopiero po ulepszeniu kombinezonu. I tak dalej.

Gra świetna, ale czy wybitna?

Krążymy więc po świecie gry, by co jakiś czas zabrnąć do punktu, którego na obecnym etapie przygody nie da się sforsować, ale z całą pewnością wrócimy tu niebawem odpowiednio doposażeni. **Eksplorację urozmaica walka, choć ta z lokalną drobnicą nie wywołuje szczególnych emocji, w przeciwieństwie do starć z bossami.** Tu nie wystarczy samo strzelanie – wszystkie pojedynki tego typu są jednocześnie zagadkami logicznymi, do „szefów" trzeba zatem podejść z głową i na każdego znaleźć sposób.

Oceniając remaster, a więc zakres zmian i poprawek, które uczyniły z Metroida współczesny tytuł, trudno mi się do czegokolwiek przyczepić. Mam jednak problem z samą grą, czyli materiałem źródłowym. Oceny pierwszego Prime'a od początku dobijały do sufitu ze średnią wynoszącą około 97%. To działało na wyobraźnię, dlatego odpalałem wersję na Switcha z nadzieją, że za chwilę dotknę absolutu i zmierzę się z arcydziełem.

I guzik. Choć nie nudziłem się ani przez moment, daleko mi do orgiastycznych zachwytów i przyklepania najwyższej noty. To **produkcja solidna i mądrze zaprojektowana, a jednocześnie jedno z tych odświeżeń, które sprzedają staroszkolne granie w uwspółcześnionym opakowaniu**, więc ma szansę przyciągnąć nowych odbiorców. Czy to wystarczy? Pewnie tak, choć nie ukrywam, że po cichu liczyłem na wyrwanie z kapci. Niestety bambosze pozostały na swoim miejscu. |CDA|

Słowo „remaster" jest w tym przypadku sporym niedopowiedzeniem.

8

+ wciąż jedna z lepszych metroidvanii
+ fantastycznie odświeżona grafika
+ płynna rozgrywka w 60 klatkach
+ kilka schematów sterowania do wyboru
+ mapy sprytnie wykorzystujące umiejętności bohaterki
+ świetnie zaprojektowane starcia z bossami
+ sporo materiałów dodatkowych do odblokowania

– rozgrywka bardzo solidna, ale w moim odczuciu nie wybitna
– abstrakcyjnie zaprojektowany świat
– pretekstowa fabuła sprzedawana w formie lakonicznych opisów
– rzadko występujące punkty zapisu i brak autosejwa
– szkoda, że nie odświeżono od razu całej trylogii

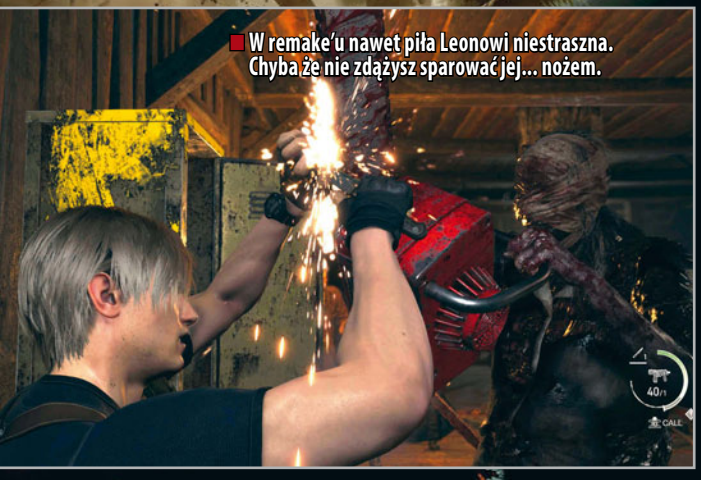
PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL BRAK
GRALIŚMY NA PS5 REMAKE, HORROR, AKCJA

RESIDENT EVIL 4™

CD-ACTION POLECA

Poszedł na bingo: **Tomasz „Ninho" Lubczyński**

Capcom nie mógł tego zepsuć i nie zepsuł. Potwierdził za to, że w kwestii remake'ów wciąż wyznacza – niedoścignione dla większości – standardy jakości.



W remake'u nawet piła Leonowi niestraszna. Chyba że nie zdążysz sparować jej... nożem.

I to, wbrew temu, co może sądzić duży odsetek graczy, nie od lat kilku, ale od ponad dwóch dekad. Wszak to remake pierwszego Residenta – wydany w 2002 roku na GameCube'a – wielu fanów serii uznaje za najlepsze odnowienie gry w historii. Niedoścignięty wzór nie tylko poprawiający kwestie techniczne i uwspółcześniający szatę graficzną, ale też dodający zupełnie nowe wątki rozbudowujące fabułę pierwowzoru.

Następnie przyszedł rok 2019, a z nim Resident Evil 2, który zapoczątkował w japońskiej firmie „nowożytną" szkołę remake'ów, słusznie zbierając ogrom pochwał od recenzentów oraz graczy(*). Później zadebiutował Resident Evil 3 będący dobrą grą, ale słabym odświeżeniem. Wycięto parę lokacji z pierwowzoru (z wieżą zegarową na czele) i w rezultacie produkcja ta mogłaby się obronić co najwyżej jako duże DLC do „dwójki". Niemniej każdy chyba zdawał sobie sprawę, że następny w kolejce do renowacji stoi RE4 (przykro mi, fani Code Veronica). I nikt nie miał wątpliwości, że Capcomu nie stać, by tak ważną dla firmy oraz całej branży grę potraktować po macoszemu. I nie potraktował.

This time, it has to be different

Historia powstawania oryginalnej „czwórki" jest powszechnie znana (dokładnie opisywałem ją w numerze 13/2020, z okazji 15. rocznicy premiery gry). Dlatego tylko pokrótce przypomnę, jak wyglądała sytuacja w Capcomie na początku tysiąclecia. Produkcja szła jak po grudzie, RE4 miało kilka wersji, które wyrzucano do kosza, a sytuacji nie ułatwiał fakt, że wspomniany wyżej remake RE1 oraz wydany w tym samym czasie RE0 nie odniosły sukcesów komercyjnych. Napisać, że nowa odsłona oznaczała dla serii „być albo nie być", to jednak delikatna przesada. Tego samego nie można za to powiedzieć o stwierdzeniu, że Resident Evil 4 zdefiniował to, jak wyglądają shootery z perspektywy trzeciej osoby, i przyczynił się do powstania wielu wspaniałych gier (w tym Dead Space'a czy The Last of Us). Dzieło Shinjiego Mikamiego i spółki okazało się przełomowe, a przy tym sprzedało się w milionach egzemplarzy. Dzisiaj natomiast 18-letnia produkcja pozostaje klasykiem wciąż wartym ogrania, co tylko podkręcało oczekiwania wobec nowej wersji.

Mikami z firmy odszedł lata temu, a i Capcom jako taki od dawna „gra" bezpiecznie – tworzy tytuły bardzo dobre, ale nie sili się na przełomowość. W dodatku w pragmatyczny sposób zarządza zasobami, wszak już przy zapowiedziach Village wydawało się oczywiste, że setting ósmej numero-

Nie dla Polaków

Po raz kolejny Capcom potwierdził, że nie jesteśmy dla niego wystarczająco atrakcyjnym rynkiem, i podobnie jak w przypadku Village Polacy nie otrzymali spolszczenia choćby w postaci napisów. Za to już język rosyjski w remake'u się pojawił. Nie ma jednak tego złego, o ile gracie na pececie – grupa zapaleńców tłumaczy grę na polski (więcej przeczytacie tutaj: bit.ly/3HAOAh0). Jako że do wrzucenia rodzimej wersji językowej niezbędne okazuje się wsparcie modów, to konsolowcy muszą obejść się smakiem. Na szczęście angielski w serii Resident Evil nigdy nie był przesadnie skomplikowany.

(*) Choć ci ostatni – w tym ja – narzekali na rezygnację ze znanego z pierwowzoru systemu zappingu (czyli fabularnego wpływu pierwszego przejścia gry na kolejne podejścia).

Nie zabrakło El Gigante. W liczbie mnogiej Los Gigantes.

wanej części serii jest nieprzypadkowy. Tytułowa wioska i zamek Dimitrescu to assetowe podwaliny pod RE4 AD 2023. Kto wie, jak potoczyłaby się historia Ethana Wintersa, gdyby odnowiona „czwórka" powstała wcześniej. Abstrahując jednak od tej kwestii, **trzeba przyznać Japończykom, że w swoim fachu to prawdziwi specjaliści, a ich najnowszy remake stoi w jednym szeregu z RE2 czy niedawnym Dead Space'em**. I to, które z wymienionych uznajemy za najlepsze odnowienie klasyka w ostatnich kilku latach, pozostaje jedynie kwestią indywidualnych preferencji. Wszystkie wypada bowiem uznać za produkcje wybitne. Jeśli jeszcze nie poszliście „grać w bingo", to spieszę z konkretami odnośnie do tego, dlaczego uważam, że Capcom nie zawiódł i tym razem.

> Capcom wciąż jest specjalistą od remake'ów.

Ostała się nawet wyspa

Już od czasów remake'u RE2 można zauważyć, że Japończycy podchodzą do fabuł starszych części dość swobodnie. Od stuprocentowej wierności względem oryginału ważniejsze są spójność opowieści oraz to, jak dobrze łączy się ona z pełną historią serii. Nie inaczej wygląda to w przypadku „czwórki" – choć nie wyrzucono niemal niczego istotnego fabularnie, to wiele elementów zostało przepisanych, by narracja nabrała więcej sensu i wszystko się zazębiało. **Jedną z głównych zmian okazało się zwiększenie roli Luisa Serry**, który towarzyszy nam z przerwami przez sporą część gry, niekiedy wspomaga nas w walce i wyciska zdecydowanie wyraźniejszy ślad na wydarzeniach. Poza tym w kilku momentach, gdy w pierwowzorze zadawaliśmy sobie pytanie „dlaczego", w remake'u dostajemy mniej lub bardziej bezpośrednie odpowiedzi.

Choć powyższa zmiana nie każdemu musi przypaść do gustu, to chyba nikt nie będzie narzekał, że nowa „czwórka" okazuje się nawet dłuższa od pierwowzoru. Dość napisać, że **przy pierwszym podejściu napisy końcowe zobaczyłem po 22-23 godzinach**. Duża w tym zasługa zarówno strzelnicy (patrz: ramka „Strzelnica i hazard"), jak i zadań pobocznych zlecanych przez powracającego handlarza. To nie tylko szukanie znanych sprzed lat niebieskich medalionów, ale też eksterminacja szczurów czy walka z minibossami. W zamian za ukończenie wyzwania dostajemy spinele, które następnie wymieniamy na inne drogocenne kamienie potrzebne do inkrustowania skarbów znalezionych po drodze lub m.in. nieosiągalne w inny sposób upgrade'y broni, zapewniające np. półtora raza więcej obrażeń. Co nie mniej ważne, te aktywności chce się zaliczać, co w naturalny sposób sprzyja backtrackingowi.

Wyraźnie widać doświadczenie, którego Capcom nabył przy okazji poprzednich remake'ów. Na przestrzeni całej gry wycięto bodaj tylko jednego bossa, do tego zostawiono wszystkie ważne lokacje – to lekcja z RE3. Druga część natomiast nauczyła firmę, że warto poprawiać to, co z perspektywy czasu uznaje się za niezbyt fortunne. Weźmy choćby najsłabszy fragment pierwowzoru, czyli wyspę. Rozgrywane na niej rozdziały wciąż są najgorsze, nie zrozumcie mnie źle. Ale zarazem przeprojektowano je w taki sposób, by okazały się jak najmniej irytujące, a nawet przyjemne. Oczywiście ogromna w tym zasługa najbardziej oczywistej zmiany względem wersji z 2005 roku – **tym razem Leon potrafi celować i chodzić jednocześnie**.

Strzelnica i hazard

W remake'u nie mogło zabraknąć strzelnicy. Tym razem wyzwanie jest jednak zdecydowanie trudniejsze i bardziej angażujące, a odebranie nagrody wiąże się z odrobiną hazardu. Zdobyte srebrne i złote monety wymieniamy w automacie gacha, z którego wypadają nam miniaturowe figurki postaci z RE4. Te przyczepiamy do walizki Leona, by uzyskać odpowiednie bonusy, np. więcej nabojów do strzelby uzyskiwanych podczas craftingu czy wydajniejsze o 50% leczenie za pomocą pojedynczego zielonego zioła. I wszystko byłoby w należytym porządku, gdyby nie fakt, iż wspomniana losowość jest predefiniowana. Co dokładnie to oznacza? Ano to, że gra przy każdym sejwie z góry ustawia kolejność kulek, które wypadną z maszyny przy odpowiedniej kombinacji monet. Może się więc zdarzyć tak, że pomimo sokolego wzroku i fenomenalnego refleksu będziecie otrzymywać same zwykłe figurki, a ktoś inny za trzy srebrne pieniążki wyciągnie „legendarkę". To zdecydowanie nie zachęca do poświęcenia zbyt dużo czasu strzelnicy – a szkoda, bo sam gameplay loop jest świetny.

Ashley powraca. Spokojnie, jest o wiele mniej irytująca.

Jednoosobowa armia

To niejedyne, czego pan Kennedy nauczył się na przestrzeni ostatnich 18 lat. W remake'u możemy kucać, a także skradać się i po cichu eliminować przeciwników (oczywiście nie mówimy o przesadnie zaawansowanym systemie, a AI wrogów do najbystrzejszych w tej kwestii nie należy). Możemy też oswobodzić się z „uścisku" wieśniaka czy kultysty za pomocą noża, a dodatkowo każde noszone przy sobie ostrze pozwala parować ataki, nawet »

OKIEM RAJMUNDA

OCENA **8**

Resident Evil 4 to ulubiona odsłona fanów serii, którzy w takim wydaniu będą mogli zakochać się w niej ponownie, kto wie, może nawet jeszcze mocniej. Bez rewolucyjnych zmian na miarę remake'u „dwójki", ale z sympatycznymi niespodziankami i przemyślanymi ulepszeniami.

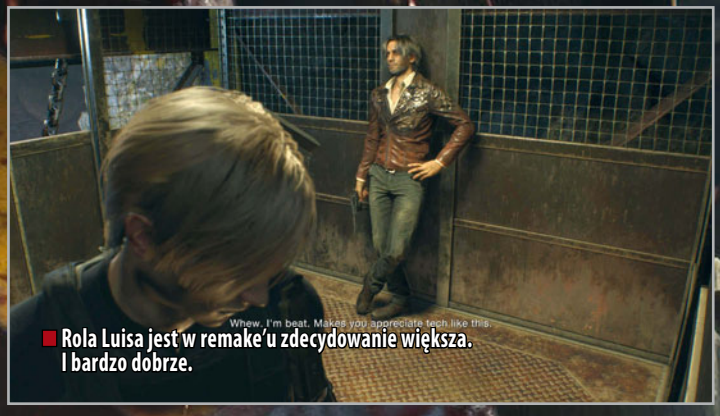
Recenzję autorstwa rajmunda znajdziesz na cdaction.pl.

te wykonane piłą mechaniczną. **Do lamusa odeszły natomiast nadmiarowe QTE, które były w moim odczuciu jedną z największych bolączek oryginału.** Czasem wciąż trzeba wcisnąć klawisze w odpowiednim momencie, by uniknąć ataku, jednak np. pierwsza walka z Krauserem to tym razem nie wymagająca refleksu interaktywna cutscenka, ale zwykły pojedynek na noże, w którym główną rolę odgrywa wspomniany już system parowania.

Zmian doczekała się również Ashley, teraz przede wszystkim znacznie mniej irytująca niż w pierwowzorze. Poprawiono jej sztuczną inteligencję, a w dodatku pozbawiono paska zdrowia. Nie jest jednak nieśmiertelna – gdy zostanie uderzona, upada, a jeśli nie zdążymy podnieść jej przed kolejnym trafieniem, umiera. Nie zmienia to faktu, iż zdecydowanie rzadziej dochodzi do sytuacji, w których rwiemy sobie włosy z głowy z powodu wielkiej misji eskortowej, jaką staje się spora część drugiej połowy gry. Kilka włosów posiwiało mi natomiast, gdy już podczas obcowania z demem próbowałem przyzwyczaić się do bezwładności w trakcie sterowania Leonem. Nienaturalne celowanie, gracja wagonu z węglem i każdy ruch kończący się pół sekundy po tym, jak gałka wróciła na swoje miejsce. Bałem się, że popsuje mi to przyjemność z grania w pełną wersję remake'u i... na szczęście nic takiego się nie stało.

Choć wspomniana bezwładność Leona nie zniknęła, wystarcza parę godzin, by się do niej przyzwyczaić. Głównie ze względu na to, jak przyjemna okazuje się rozgrywka, w tym gunplay. W nowego Residenta zwyczajnie chce się grać. Wszystkie bronie są przydatne, a odpowiednie żonglowanie nimi jawi się jako kluczowe dla skutecznej walki z przeciwnościami losu. Nic nie stoi też na przeszkodzie, by dostosować uzbrojenie do własnego podejścia, szczególnie że w walizce nie zmieścimy całego arsenału – tym razem jednak przy każdej maszynie do pisania mamy możliwość odłożenia nadmiarowego sprzętu do przechowalni. Pistolety i strzelby, z którymi chcemy wkroczyć do akcji, możemy oczywiście ulepszać, a także craftować do nich amunicję. Ewentualnie po prostu kupić wyrzutnię rakiet będącą – zgodnie z tradycją – argumentem ostatecznym, jednym strzałem kładącym nawet bossa. Wtedy jednak pozbawimy się przyjemności wypróbowywania mnogości opcji podczas walki(**). A te dają równie wiele frajdy, co w oryginale – chyba trudno o większą pochwałę, prawda?

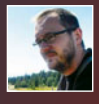
Rdzeń rozgrywki jest identyczny jak w pierwowzorze – to wciąż bardziej akcja niż horror.



Rola Luisa jest w remake'u zdecydowanie większa. I bardzo dobrze.

OKIEM SIEKIERY

OCENA **9**



Nie jest to najbardziej przełomowy i rozbudowany Resident, bo ten zadebiutował w 2005 roku, kompletnie demolując formułę klasycznego survival horroru. Ale naprawdę dobrze się stało, że zabierając się za gruntowne odświeżenie pamiętnego arcydzieła, Capcom nie wylał dziecka z kąpielą. Wybrano drogę bezpieczną i zachowawczą, szanując materiał źródłowy. Nie bano się jednak tu i tam lekko go przyciąć, gdzie indziej rozszerzyć, a przede wszystkim odpowiednio uwspółcześnić (archaizmy pokroju maszyny do pisania nie przeszkadzają, skoro i tak gra automatycznie zapisuje postępy). Jest to więc remake totalny, zbudowany od zera, i naprawdę trudno mi się nie zachwycić tym, jak przemyślane okazały się wprowadzone zmiany.

Pozwolę sobie ledwie napomknąć o tych najważniejszych: intensywniejszych i dynamiczniejszych starciach (można parować ataki, kucać, skradać się oraz strzelać w ruchu), gruntownie przebudowanych etapach (do tej pory najbardziej klimatyczną lokacją była startowa wioska, teraz o ten tytuł rywalizują niemal wszystkie miejscówki, z obłędnie prezentującym się zamczyskiem na czele), wywalonych na śmietnik historii wstawkach QTE, większej roli kupca, lepiej napisanych postaciach, zmienionych dialogach i wyglądzie przeważającej części bohaterów. Luis już tak nie wkurza, Ashley przestała być kulą u nogi, a Salazar w końcu prezentuje się upiornie, a nie kuriozalnie.

Wszystkie te zmiany powitałem z otwartymi ramionami, bo zagęściły klimat (mniej kampu, więcej grozy), a jednocześnie nie zdołały zepsuć gameplayu. W nowego Resa gra się fenomenalnie (ma rewelacyjne tempo, nawet lepsze niż oryginał), do tego wygląda i brzmi fantastycznie, a kampania, jak na standardy gatunku, jest długa i przyjemnie zróżnicowana. Bez znaczenia, czy znasz hiszpańską odyseję Leona na pamięć, czy jesteś świeży w temacie – dla fanów gier akcji (i horrorów w szczególności) pozycja obowiązkowa.

PS Wciąż pamiętam, jak mocno skopany okazał się port RE4 na PC, udało się w nim położyć nawet sterowanie. Z ulgą donoszę, że nie powtórzono starych błędów – w remake gra się bardzo wygodnie na klawiaturze i myszce.

Idą na bingo... szybciej

Otwierająca grę walka w wiosce to podobnie jak w pierwowzorze moment nadający ton pozostałym kilkunastu godzinom zabawy. Sekwencję wieńczy bicie w dzwony, które wzywa wieśniaków do świątyni – twórcy remake'u wykorzystali ten fakt i pozwolili graczowi szybciej zakończyć tę potyczkę. Po wejściu na dach jednego z domów, w oddali można zobaczyć dzwonnicę – wystarczy trafić we wspomniane dzwony, a cutscenka odpala się niezwłocznie i przeciwnicy udają się na, jak skwituje to Leon, bingo. Jedyny haczyk okazuje się taki, że do tej sztuczki wymagany jest karabin z lunetą, a ten kupujemy dopiero na późniejszym etapie gry. Co za tym idzie „bell skip" to opcja możliwa jedynie na NG+, gdy rozpoczynamy rozgrywkę z pełnym wyposażeniem. Takich smaczków w RE4 znajdziemy więcej, jednak nie chcę ich zdradzać, by nie psuć wam zabawy. Podpowiem jedynie, byście – gdy nadarzy się w końcu okazja – spróbowali rzucić w Ramona Salazara... jajkiem.

Hiszpańskie uroki

Drugim komplementem i zarazem miodem na serce każdego twórcy remake'u jest stwierdzenie, że zachowano atmosferę pierwowzoru. A **pomimo wielu zmian w RE4R naprawdę widać ducha 18-letniego oryginału**. Choć duża część gry dzieje się obecnie po zmroku, a większość lokacji została przemodelowana, to w każdym momencie czuć, że to TA GRA. Ta sama, w którą zagrywałem się przed laty. Prezentująca się za to zdecydowanie lepiej – choć RE4

wciąż jakoś się trzyma, to nawet w przypadku wersji HD trzeba sporo dobrej woli, by powiedzieć, że nieźle wygląda. Remake to natomiast klasyczny wytwór

To ciągle ten sam Resident Evil 4, ale dostosowany do współczesnych realiów

RE Engine'u – ze wszystkimi plusami i minusami. To jednak nie silnik jawi się jako największy problem, lecz fakt, iż Capcom zdaje się wyjątkowo kurczowo trzymać old genów. Konieczność wypuszczania kolejnych tytułów na PS4 i XBO sprawia, że pod względem oprawy produkcje Japończyków nie mogą w pełni rozwinąć skrzydeł. Nie zrozumcie mnie źle – nie ma się tu czego wstydzić, ale do osiągnięcia prawdziwie nextgenowej jakości konieczne będzie odcięcie zbędnego balastu.

Za ten – mam wrażenie – trzeba uznawać również fandom serii, który zazwyczaj ma sporo do powiedzenia odnośnie do obsady gier, jednak tym razem przesadził. Choć sam nie jestem zachwycony doborem głosu dla Ady Wong, bo postać tę utożsamiam z zupełnie inną barwą, to nie można uznać tego w żadnym wypadku za winę aktorki. Tymczasem psychofani nie tyle krytykowali Lily Gao, co zwyczajnie nękali ją w sieci. Abstrahując od słuszności wyboru twórców, wykonała ona swoją pracę bez zarzutu, podobnie jak wszyscy inni aktorzy. **Audio to zresztą mocna strona nowej wersji RE4**: od odgłosów otoczenia, przez ambient i przearanżowaną muzykę, po okrzyki wieśniaków i kultystów. To wszystko splata się w imponującą całość.

Zbyt duże wymagania

Czy sam RE4R imponuje? I tak, i nie. Niby każdy element znajduje się na swoim miejscu – błędy to drobnostki (jak irytujące migotanie dołu ekranu na PS5, które powinno już być załatane), zmiany wypadają w zdecydowanej większości na plus – a jednak czegoś mi brakuje, by w pełni się zachwycić. Na pewno wpływ miał na to fakt, iż **nowa inkarnacja RE4 zupełnie nie straszy**. Jako główny powód wskazałbym natomiast po prostu zbyt duże oczekiwania względem tej produkcji, bo pierwowzór pozostaje dla mnie bardzo ważną grą. A twórcy odhaczają „jedynie" kolejne podpunkty na liście zatytułowanej „Jak stworzyć dobry remake", dorzucają do tego sporo fanserwisu, wszystko to opatrzone jest zaś Capcomowym stemplem jakości.

Nic więc dziwnego, że to bezsprzecznie jedno z najlepszych odświeżeń w historii, o czym doskonale świadczy też niniejsza recenzja. Niemniej nie mogę wystawić maksymalnej oceny – nie tylko z powodu drobnostek, które momentami delikatnie psuły obcowanie z grą (jak choćby ociężałość sterowania), ale też przede wszystkim ze względu na fakt, że **to zbyt bezpieczny powrót. Resident Evil 4 zasługiwał na nutkę szaleństwa i wyjątkowości.** Tego mi tu brakuje i dlatego to „zaledwie" świetna produkcja.

By nie kończyć natomiast trochę irracjonalnym narzekaniem, dodam jedynie, że chciałbym na swojej recenzenckiej drodze trafiać częściej na takie „zaledwie świetne gry". |CDA|

Najemnicy obecni

Choć z opóźnieniem, to w remake'u pojawił się tryb Mercenaries, czyli jeden z powodów, dla których wiele osób odpala pierwowzór do dzisiaj. W nowej wersji do dyspozycji mamy trzy lokacje: wioskę, mury zamku oraz jeden z fragmentów wyspy. Wśród dostępnych postaci w tym momencie znajdują się Leon S. Kennedy, major Krauser, Hunk oraz Luis Serra. Każdy z bohaterów ma inny zestaw broni oraz umiejętność specjalną, ale cel pozostaje ten sam – jak najszybsze zabicie 150 przeciwników na mapie w możliwie najlepiej punktowany sposób. Po paru nieudanych eksperymentach z dodatkowymi trybami (RE:Verse i Project Resistance, patrzę na was) i niezłym Mercenaries z Village Capcom w końcu przypomniał sobie, jak tworzyć czysto arcade'owe czasówki. Poszczególne postacie wymagają zupełnie innego podejścia do rozgrywki, a nauka taktyk pozwalających na wykorzystanie pełnego potencjału każdej z nich daje dziesiątki godzin dodatkowej zabawy. Biorąc natomiast pod uwagę fakt, iż nieoficjalnie mówi się, że stopniowo do trybu dodawani będą nowi bohaterowie (w tym Ada i Wesker), to potencjał na przyszłość drzemie w Mercenaries naprawdę spory. Oby tylko nie popsuto go mikrotransakcjami, gdyż plotkuje się, jakoby nowa zawartość dodawana do trybu miała kryć się za płatnymi DLC.

Tryb Mercenaries bawi jak przed laty.

Hardcore'owo i profesjonalnie

Na początku gry mamy do wyboru trzy poziomy trudności: assisted, standard oraz hardcore. Co ciekawe, ten trzeci opisywany jest przez twórców jako skierowany do weteranów oryginalnego RE4. Nie wiem, czy na przestrzeni ostatnich 18 lat zmieniłem się w wygodnego casuala, ale zachęcony opisem zdecydowałem się na większe wyzwanie i szybko z niego zrezygnowałem, stwierdzając, że podczas pierwszego przejścia nie chcę się irytować. Poziom standard okazał się, jak to zwykle bywa, optymalny – trafiło się kilka bardziej wymagających momentów, ale zasadniczo z każdej opresji można było wyjść bez szwanku. Co innego przy drugim podejściu, po odblokowaniu trybu najtrudniejszego – professional. W nim nie tylko przeciwnicy dają naprawdę popalić, ale też w przypadku śmierci cofamy się do ostatniej maszyny do pisania, przy której zasejwowaliśmy – brakuje bowiem automatycznych checkpointów.

9

+ wierność oryginałowi
+ poprawienie błędów pierwowzoru
+ większa spójność fabuły
+ przydatna i mniej irytująca Ashley
+ wciągający gameplay
+ Luis!
+ długość kampanii
+ tryb Mercenaries

– nieobecność grozy
– redesign niektórych przeciwników
– to zbyt bezpieczny remake
– ociężałe sterowanie
– czuć, że old geny wstrzymują grę technologicznie

(**) Parafrazując klasyka, panie Areczku, rocket launcher jest dla Verdugo, dla normalnych bossów są pistolety i karabiny.

PLATFORMY PC, PS5, PS4, XSX PRODUCENT CAPCOM WERSJA PL NAPISY
GRALIŚMY NA PS5 BIJATYKA, 2,5D, SANDBOX, MULTIPLAYER

CD-ACTION POLECA

STREET FIGHTER™

Dał się podejść: **Otton**

Biorąc pod uwagę wątpliwości, jakie narodzić się mogły po czasie spędzonym z betą Street Fightera 6, nową grę Capcomu najkrócej określiłbym jako zaskakującą.

Choć „czwórka" podpadła fanom głównie za sprawą nietypowego stylu graficznego, tak już odbywająca się na raty premiera „piątki" rozczarowała wszystkich. Przez długie miesiące gra była bardziej obietnicą, że wraz z kolejnymi inwestycjami fanów w ulepszone edycje na przyzwoitym szkielecie wyrośnie w końcu upragniona gra.

Nawet pomimo braku krwi starcia bywają bardzo soczyste.

Siłą rzeczy po becie „szóstki" ukazującej głównie multi należało więc zachować lekki sceptycyzm, bo choć zobaczyliśmy, że kierunek artystyczny i formuła starć nie ulegną wielkim zmianom, to tutaj żadnych wątpliwości (lub też złudzeń) przecież nie było. Niepewne wydawało się bardziej opakowanie tego wszystkiego w atrakcyjną dla odbiorcy formułę. Po długich godzinach spędzonych z edycją premierową spieszę jednak z radością donieść, że już teraz jest to kompletna gra, a nie jedynie platforma pod przyszłą rozbudowę. Pomijając rozszerzenia, które Capcom zdążył zapowiedzieć, obecne w Street Fighterze 6 trzy tryby, 12 aren i 18 postaci stanowią dobrą ofertę. Ponury znak czasów, że w ogóle zaliczamy to do zalet, a nie oczywistości, ale cóż... życie.

Dla małego i dużego

Lekko naciągając fakty, można powiedzieć nawet, że **SF6 to trzy gry w jednej – oparte na bardzo podobnych mechanizmach, ale kierowane do zupełnie innych odbiorców**. Lubicie mieć cel i kolejne misje? Proszę bardzo, już czeka na was World Tour wraz ze swoimi... otwartym światem i elementami przypominającymi bardziej jRPG niż bijatykę. Szukacie licznych samouczków postaci czy po prostu automatowej zabawy z kumplami przy jednej konsoli? Odpalacie sobie Fighting Tour i na długie godziny zapominacie o bożym świecie. Drzemią w was esportowe ambicje? W żadnym trybie nie będzie wam lepiej niż w stylizowanym na salon gier wideo Battle Hubie. Naprawdę każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Zacząłem przygodę od tego, czego zabrakło ostatnim razem, czyli kampanii fabularnej z prawdziwego zdarzenia. Tutaj pierwszym zaskoczeniem jest to, że na początku... tworzymy postać. Co ciekawe, własnym awatarem przyjdzie nam nie tylko biegać ulicami Metro City, ale też toczyć walki. Jakim stylem, to już zależy od nas, bo jednym z wątków scenariusza są oczywiście spotkania z kolejnymi wojownikami odgrywającymi w trakcie naszej miejskiej podróży rolę mistrzów. Spotykając ich, stopniowo pozyskujemy nowe style, a wykorzystywany zestaw ciosów możemy zmieniać w czasie misji niczym czapkę na głowie. Oczywiście im więcej używamy jednego, tym bardziej wzrasta jego moc, lecz liczba zadań głównych oraz pobocznych sprawia, że z powodzeniem zdążymy wypróbować co najmniej kilka takich zestawów.

O panie, jak na bijatykę...

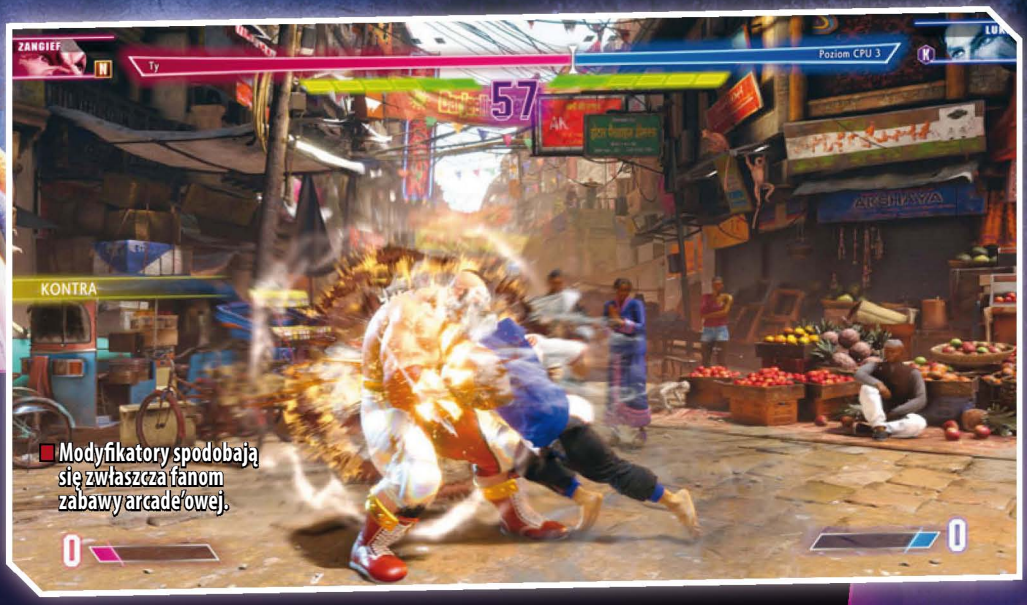
Spotkania z kolejnymi bohaterami, wymagające nieraz podróży na inne kontynenty(*), to przy tym niejedyny wątek scenariusza. Podczas przygody próbujemy ustalić też, co stało się z gniewnym młodzieńcem, który już po pierwszym dniu treningu u Luke'a zwija się na wagary, a potem podpada lokalnym przestępcom. Cała koncepcja miasteczka zamieszkanego przez maniaków sztuk walki (sparować możemy nawet z policjantem mającym do nas kilka pytań w kwestii pewnego śledztwa), do tego sypiących gęsto socialmediowym slangiem, **nieraz co prawda wywala żenadometr poza skalę, ale to też już chyba znak, że po prostu się człowiek starzeje**. Zwłaszcza że z technicznego

(*) Swoją drogą, każda z 12 aren występuje w kampanii jako trójwymiarowa lokacja do odwiedzenia, ale nie spodziewajcie się zbyt wiele – przestrzeni w nich tyle, ile zwykle w schowku na miotły.

Kurde, Marcin, my mamy po 14 lat

Najsympatyczniejszą rzeczą w trybie Fighting Ground jest to, że nie trzeba nawet przesadnie długo trenować, by dobrze bawić się w potyczkach z bardziej ogarniającymi SF6 znajomymi. Ludziom ze zdrowym podejściem do życia Capcom proponuje liczne narzędzia umożliwiające danie kolegom forów podczas wspólnej gry, włącznie z trybem półautomatycznym, gdzie wystarczy tak naprawdę odrobina refleksu w trakcie wyprowadzania samych ciosów – po jego włączeniu starcia staną się nie takie jednostronne, a złocisty napój i salwy śmiechu będą smakowały jeszcze lepiej.

Na liście postaci znajdziemy największą klasykę tej serii.



Modyfikatory spodobają się zwłaszcza fanom zabawy arcade'owej.

punktu widzenia poukładano ją bardzo sprawnie – wątki się przeplatają, nie brakuje napięcia i niedopowiedzeń, sprawnie żongluje się tu cliffhangerami. Jak na bijatykę, jest naprawdę świetnie.

By jednak nie zrobiło się za słodko, mam pewną wątpliwość związaną z oparciem kampanii na elementach RPG. Wiadomo, zdobywanie czapeczek i kurtek wzmacniających kopnięcia czy umiejętne łykanie podczas walk dropsów zwiększających siłę uderzeń jakoś niby ubogaca formułę, ale zabija jednocześnie funkcję edukacyjną – i później taki jeden z drugim może się zwyczajnie zdziwić, że nagle w multiku nie spauzujemy walki, żeby naprawić błędy energetykiem, a bez blokowania i opanowania mechaniki ani rusz. Jeszcze gorzej, że nie bardzo możemy to wszystko olać i dojść do napisów, po prostu dobrze się bijąc. Nie zainwestujecie punkcików i nie pogrindujecie, żeby rozwinąć styl? Nim się obejrzycie, zrobi się naprawdę trudno, bo nagle rywale będą mieć ogromną krzepę i ze trzy razy więcej zdrowia od was. Zadania poboczne nie do końca są więc opcjonalne...

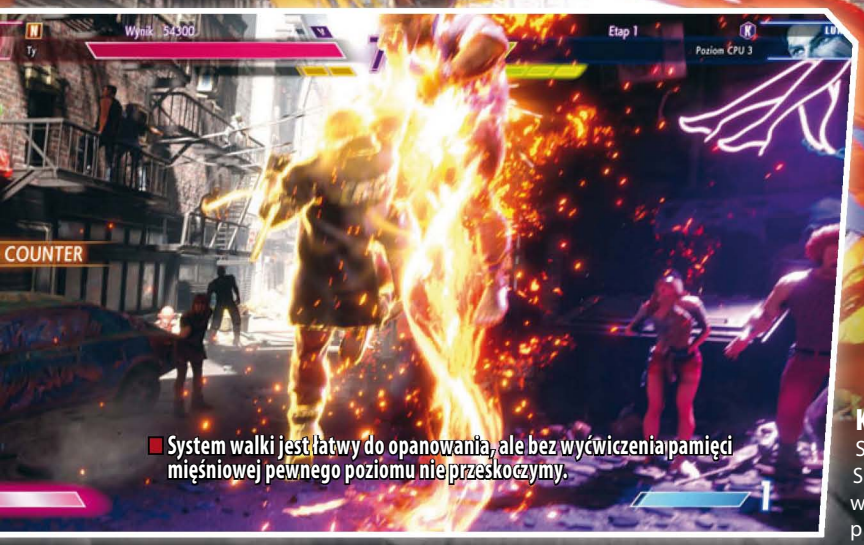
> To bijatyka kierowana zarówno do amatorów, jak i esportowców.

Walcząc o złote kalesony

Kampania daje jednak radę i powinna szybko znaleźć wielu zwolenników. Nawet jeżeli bardziej pasowałaby założeniami do ostatniego Mortal Kombat z tymi jego wieżami i wesołym zbieractwem kolejnych gadżetów niż zaznaczającego dość mocno swoje esportowe ambicje Battle Huba. W multiku, tuż po połączeniu się z serwerami Capcomu, **trafiamy do wirtualnego salonu gier przeznaczonego dla 100 graczy jednocześnie**. By zainicjować potyczkę, nie musimy za każdym razem korzystać z osobnego matchmakingu. Ot, siadamy przed dowolnym z rozstawionych w sali automatów, a jak tylko ktoś zajmie drugie krzesełko, pora wybrać postacie z listy i się zmierzyć. Nikt też nie zabrania nam pozaglądać dwóm już walczącym zawodnikom przez ramię.

Koncepcja multi jest o tyle dobra, że mocno skraca sam proces szukania chętnych do zabawy. Pozwala też przy okazji popisać się przed innymi efektownym wdziankiem kupionym w sklepiku. W przyszłości z poziomu hubu będzie można wziąć udział w turnieju również w roli widza, a gra umożliwia nawet komentowanie na żywo imprez wyznaczonym jednostkom. Jeżeli pomysł wypali, zainteresowani aspektem esportowym fani, zamiast udawać się na Twitcha, będą po prostu uruchamiali grę. Ma to bez wątpienia wielki potencjał, ale oczywiście wszystko zależy od tego, jak Capcom go wykorzysta. Zupełnie osobną kwestią są spozierające nieśmiało w naszym kierunku **mikropłatności, które na dziś wydają się bardziej kosmetyką niż realnym pay-to-win**.

Dużo bardziej w moim stylu jest jednak Fighting Ground, czyli po prostu zbieranina wszystkiego, co najłatwiej określić ogólnym pojęciem arcade. W tym trybie odpalicie sobie m.in. serię 5-12 walk poprzetykanych prostymi cutscenkami



System walki jest łatwy do opanowania, ale bez wyćwiczenia pamięci mięśniowej pewnego poziomu nie przeskoczymy.

OKIEM ŁUKASZA MORAWSKIEGO

OCENA **8**

Street Fighter 6 ma fantastyczny system walki i daje ogromną swobodę w kreowaniu swojego bohatera. W przeciwieństwie do „piątki" nowa odsłona oferuje na start wiele trybów rozgrywki – niestety World Tour nie jest tak ciekawy, jak chciałby tego Capcom. Z kolei Arcade zachwyca świetnymi lokacjami i ładnymi modelami postaci, ale za to rozczarowuje fabułą.

Recenzję autorstwa Łukasza Morawskiego znajdziesz na cdaction.pl.

fabularnymi, liczne treningi pozwalające nauczyć się zarówno podstaw zabawy, jak i „obsługi" konkretnych postaci czy wreszcie wariactwa w stylu ekstremalnej bitwy. W przypadku tej ostatniej możliwości jest naprawdę dużo: od ustawienia pięciu powaleń jako opcjonalnego warunku zwycięstwa, przez walki na punkty, aż po pojedynki toczone ze wspólnym paskiem zdrowia, który trzeba „przepchnąć" na stronę rywala... Wreszcie są i starcia w towarzystwie dronów, zakłócane przez wybuch bomby czy szarżującego byka. Generalnie mamy w czym wybierać.

Kluczem jest reakcja

Swoją najlepszą twarz SF6 pokazuje jednak w momencie, gdy po prostu mamy okazję z kimś powalczyć. Starcia opracowano doskonale i nawet bez przemocy rodem z Mortal Kombat są wyjątkowo soczyste. To wciąż bijatyka **łatwa do wstępnego opanowania, ale bardzo wymagająca, jeżeli chcemy wyjść poza absolutne minimum**, czyli bloki, rzuty, ataki z wyskoku oraz przysiadu. Zaznajomienie się przykładowo z technikami Overdrive wymaga już nieco większego zachodu i standardowego ćwiczenia pamięci mięśniowej. W nowej odsłonie Capcom zaproponował też alternatywny schemat sterowania pozwalający nieco łatwiej wykonać podstawowe akcje. To nowość przydatna dla kompletnych świeżaków, ale już mniej użyteczna dla każdego, kto miał z serią jakikolwiek kontakt, bo upraszczająca tak naprawdę rzeczy, o których człowiek sięgający po „szóstkę" w miarę świadomie od dawna już wie.

W systemie walki najbardziej podoba mi się fakt, że dość mocno premiuje opanowanie defensywy. Dosłownie każdej akcji w grze da się przeciwstawić dostosowaną do niej formę reakcji. Nawet pozwalający wyprowadzać mocarne ataki Drive Impact może odbić się nadużywającemu go zawodnikowi czkawką, gdy nadzieje się na Drive Parry. Z kolei skupiając się zbytnio na atakowaniu, wypalimy cały pasek mocy, co na chwilę spowolni naszą postać i uczyni ją podatną na kontry. Wiem, że to może zgrana karta w recenzjach bijatyk, ale **ta gra naprawdę docenia tych, którzy starają się naciskać guziki bardziej świadomie**.

Coś dla każdego

Cieszy też doskonały stan techniczny, przynajmniej wersji na PlayStation 5. Gra bez zająknięcia działa w 60 klatkach, serwery nie sprawiają większych problemów, a nieco komiksowa oprawa, z grubsza kontynuująca artystyczny kierunek poprzedniczek, wypada naprawdę nieźle. No, chyba że od „czwórki" już na nią marudzicie, wtedy wasze odczucia nie ulegną zmianie. Ta odsłona szczególnie zauroczyła mnie wyraźnie wzmocnionym wielobarwnym oświetleniem, w którym widzę nawiązania do salonów arcade. Wygląda to wszystko co najmniej bardzo dobrze, nawet jeżeli wciąż jest to zbyt mało, by strącić Guilty Gear Strive z pierwszego miejsca na liście najładniejszych bijatyk w historii. Jedyna rzecz, która trochę kłuje w oczy, to typowy dla silnika Capcomu niedobór klatek animacji obiektów na dalekim planie, nieco widoczny podczas zwiedzania miasta w World Tourze.

Tym niemniej czuję się w pełni usatysfakcjonowany. **SF6 oferuje masę rzeczy do roboty i bez większego problemu pozwoli nam zapomnieć o nie zawsze kolorowych czasach „piątki".** Cenne jest wreszcie to, że pokazuje, jak sprawnie łączyć ze sobą różne światy i oczekiwania, nawet jeżeli ostatecznie praktycznie żaden odbiorca nie skorzysta po równo z każdego z modułów. Co jednak najważniejsze w kontekście waszej indywidualnej decyzji o zakupie – z dużą dozą prawdopodobieństwa po prostu znajdziecie tutaj coś dla siebie. |CDA|

8+

- + świetny wybór trybów
- + masa zawartości do ograniania
- + naprawdę dopracowana technicznie
- + zaskakująco kompletna już na premierę
- + solidny tryb fabularny
- + schematy sterowania do wyboru
- − kupicie ją raczej dla konkretnego trybu niż wszystkich trzech
- − historia potrafi wywołać uśmiech politowania

Drive Impact umożliwia wyprowadzanie efektownych ciosów, ale przed każdym atakiem możemy się tu obronić.

KULTOWA POWIEŚĆ **METRO 2033** DMITRIJA GLUKHOVSKY'EGO W POSTACI KOMIKSU Z GENIALNĄ KRESKĄ I KOLORAMI PETERA NUYTENA. KOMPLETNA OPOWIEŚĆ NA 240 STRONACH. DUŻY FORMAT (230X322 MM), TWARDA OPRAWA. WYDAWNICZY MAJSTERSZTYK. LEGENDARNE POSTACI (ARTEM, MŁYNARZ, HUNTER, BOURBON, ULMAN I WIELE INNYCH), STACJE, POTWORY I WYDARZENIA.

insignis

Świeże, dobre, niezależne

Snuje opowieści o przygodach, miłościach i śmierci: **9kier**

Niektóre dłuższe, inne krótkie, lecz wszystkie bez wyjątku warte wysłuchania.

Storyteller

PC, NS | logiczna, tworzenie historii
Daniel Benmergui

Wielokrotnie już zwracałam uwagę na Annapurna Interactive i robię to ponownie – na ogół wydaje, podobnie zresztą jak Devolver, unikatowe perełki takie jak Sayonara Wild Hearts czy Gorogoa. Mnie logiczny Storyteller porwał od pierwszego kontaktu z demem, a pełną wersję przeszłam na raz. Z jednej strony faktycznie pokazuje to, jak wciągająca jest mechanika budowania historii z użyciem bohaterów, lokacji i rekwizytów, z drugiej uwidacznia największą wadę – **niewiele zawartości. Mnie pokonanie wszystkich poziomów, z opcjonalnymi włącznie, zajęło trzy godziny**, ale gram bardzo powoli, a recenzje sugerują, że części osób wystarczyła jedna. Staram się jednak nie oceniać produkcji w takich kategoriach, bo czasami nawet krótkie doznania zostają z człowiekiem na całe życie. Świeżość, jaką widzę w Storytellerze czy Baba Is You, więcej dla mnie znaczy niż choćby dziesiątki godzin z niezapamiętywalnymi tytułami, a w przypadku gier logicznych uważam tę cechę za szczególnie istotną.

Daniel Benmergui stworzył przeszło 50 poziomów, w których należy ułożyć historię z zaproponowanych elementów. Pojawiają się postacie takie jak królowa, Drakula czy pokojówka, a także scenerie, sytuacje i obiekty (śmierć, las, krypta, trucizna i wiele innych). **To bardzo prosta mechanika polegająca na przeciąganiu ikonek do odpowiednich miejsc i patrzeniu, co się wydarzy.** Autor gry postawił na przystępność, interakcje i niewymuszony humor („Malutki i Nienawistek czekają w nieskończoność” to – uwaga, podaję rozwiązanie jednej z łamigłówek – dosłownie ustawienie ich tak samo na każdym obrazku). Jeśli chcesz, żeby bohaterka zrzuciła kogoś z klifu, musisz dać jej najpierw motyw, bo inaczej postacie będą po prostu stać nad przepaścią; jeżeli dwie osoby wzięły wcześniej ślub, nie przyjmą oświadczyn od kogoś innego, przynajmniej dopóki śmierć ich nie rozłączy. Sporo tu zmiennych i opcjonalnych interakcji, a zabawa jest przednia. Polską wersję językową dałoby się jeszcze trochę dopracować, bo z rzadka ze względu na jakieś nieprecyzyjne sformułowanie nie rozumiałam oczekiwań gry, ale to jedyne, do czego mogę się przyczepić. Z napisów końcowych dowiedziałam się, że miałam do czynienia z „tomem 1”, więc prawdopodobnie prędzej czy później do graczy przywędruje „dwójka” lub DLC. Mam nadzieję, bo potencjał do tworzenia historii w różnych konwencjach jest ogromny.

Have a Nice Death

PC, NS | roguelite, akcja | Magic Design Studios

Szok! Wkurzonemu szefowi puszczają nerwy!

Chociaż Have a Nice Death zostało wydane – podobnie jak zeszłoroczne Eyes in the Dark – przez Gearbox Publishing, przysługuje mu miejsce w niezależnym przeglądzie. To twór mało znanego studia, które zrobiło wcześniej tylko jedną grę, Unruly Heroes, i **stylowy dwuwymiarowy roguelite wyróżniający się na tle konkurencji**. Mnie osobiście podoba się bardziej niż Dead Cells, a generowane proceduralnie podejścia sprawiają, że chętniej wrócę do Have a Nice Death niż do Hollow Knighta.

W grze wcielasz się w Śmierć, która jako wykończony prezes korporacji ustawia swoich pracowników – podrzędnych na zwykłych mapach, a wpływowych w czasie starć z bossami – do pionu, siekając kosą na prawo i lewo. System walki oparty został na różnych rodzajach broni i narzędzi (wielki młot, ognisty łuk, moja ukochana wyrzutnia rakiet, tornado, chmara kruków czy pszczół i wiele innych), zdobywanych w danym podejściu oraz odblokowywanych w bazie; mają one też specjalne, mocniejsze wersje, które najpierw trzeba naładować. Po drodze bohater zdobywa także klątwy (pozytywne, lecz niestety trochę za słabe pasywki przypominające artefakty ze Slay the Spire), odwiedza sklepy, leczy się kubkami czarnej kawy, a jego cel to każdorazowo – jako że rzecz dzieje się przecież w korporacji – dotarcie do windy. **Jest intuicyjnie i wciągająco.** Roguelite'owość została w Have a Nice Death ładnie wpleciona w fabułę, w końcu Śmierć nie umiera i co najwyżej wraca do swojego biura wykupić ulepszenia. Mnie nie udało się jeszcze zobaczyć napisów końcowych, ale to nie znaczy, że nie planuję próbować. Wszystko tu gra: śliczne animacje i klimatyczne tła przykuwają

Starcia z bossami i minibossami nieraz dały mi w kość (hy, hy).

oko, muzyka wpada w ucho, rozmaite buildy chce się testować w dynamicznych potyczkach (tak dynamicznych, że z rzadka nie wiem, co się dzieje), a poziom trudności nie jest ani zbyt niski, ani przytłaczający. Warto się Have a Nice Death zainteresować.

Dredge

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | rybołówstwo, eksploracja, horror | Black Salt Games

Czasami na rynku pojawia się gra, w której zadurzasz się natychmiast, od pierwszej minuty – czy od dema, jak w moim przypadku – i Dredge jest taką produkcją. **To 15 godzin eksploracji chyboczącym się na falach kutrem, łowienia rozmaitych istot i przedmiotów, zdobywania artefaktów** na okolicznych archipelagach, lovecraftowej fabuły składanej z dialogów i pamiętników. Trudno nie ulec urokowi rybołówstwa na mrocznych, niebezpiecznych wodach. Zmutowanego dorsza z wielkim, intensywnie zielonym okiem; sugestii, by lepiej nie pływać nocą; dziwnego czerwonego światła dochodzącego wtedy zza wyspy. Ten, kogo niegdyś oczarowało Sunless Sea, które zresztą m.in. ze względu na podobny system poczytalności zdaje się silną inspiracją twórców, w mig odnajdzie się w klimacie Dredge'a. Wkrótce opuścisz port i bezpieczeństwo latarni morskiej, by poznać pełne wąskich zakamarków Wichrowe Klify czy bagniste Skręcone Pasmo. Ten kompaktowy otwarty świat oferuje wiele zakątków, w których kryją się kolejne zadania do wykonania – od zdobycia zasobów czy ryb konkretnego gatunku po dostarczenie dziwacznej przesyłki – a to, w jaki sposób zmierzysz się z głównym wątkiem, doprowadzi do jednego z zakończeń. Mnie finał nie usatysfakcjonował (żaden z dwóch), ale wynagrodziły mi to bardzo przyjemne godziny spędzone na oglądaniu ładnych widoczków (za dnia), łowieniu oraz rozwijaniu łajby. Zwłaszcza kiedy zamontowałam z tyłu kutra włok do pasywnego zbierania ryb podczas pływania i tylko sprawdzałam co kilka minut, co się złapało.

Dredge'owi nie brak oczywiście wad – wspomniane zakończenia rozczarowują, jeden z rzadszych zasobów można niechcący źle wydać (choć na szczęście da się go później kupić), rozgrywka jest

Gdziekolwiek klikniesz, masz nową tapetę na pulpit.

W portach można sprzedać złowione okazy, rozwinąć łajbę, zrobić zakupy czy przeczekać do rana.

dość powtarzalna, a audio, jak na mój gust, zbyt oszczędne. Przydałoby się także popracować nad balansem, bo poziom trudności początkowo wydaje się za wysoki, a na końcu czułam się niezniszczalna. Ale **gdy zbliżała się noc – a ta zawsze przychodzi za szybko – na wszelki wypadek cumowałam w jakimś porcie i czekałam do rana**, bo z wielką wodą po zmroku nie ma żartów. Niezależnie od tego, czy to, co widzę, naprawdę żyje w morzu, czy jest jedynie wytworem mojej wyobraźni, może mnie skrzywdzić.

Desta: The Memories Between

PC, NS, And, iOS | taktyczna, sportowa, roguelite | ustwo Games

Studio ustwo ma na koncie parę produkcji, które rozgrzały dziewięć moich zimnych serc – Alba: A Wildlife Adventure to gra fotograficzna o zwierzątkach i ekologii, a Assemble with Care bazuje na rozkręcaniu i naprawianiu różnych obiektów ważnych dla mieszkańców miasteczka. Najbardziej znana jest jednak logiczna seria Monument Valley. Desta: The Memories Between to udany eksperyment developerów w nowym dla nich gatunku – **roguelite'owa turowo-zręcznościowa zabawa w zbijaka**.

Desta jest osobą niebinarną, którą czeka wiele trudnych konwersacji dotyczących skomplikowanych relacji czy tożsamości płciowej. Kiedy śni, prowadzi te nieprzyjemne dialogi w swojej głowie, przygotowując się do podobnych sytuacji w prawdziwym życiu. Tłumaczy przyjaciółce, dlaczego nagle zniknęła, porozumiewa się z surową nauczycielką plastyki, rozmawia z kumplem o swoich zaimkach. Dyskusje te zostały zaprezentowane jako gra sportowa – Desta (początkowo samodzielnie, później w towarzystwie) rzuca w rozmówców piłką, a kiedy zdrowie rywali spada do zera, przechodzi do kolejnych misji i rozdziałów. Do dyspozycji ma zawsze jedną umiejętność specjalną – od manipulacji punktami życia, przez przyciąganie się do przeszkód, po ładowanie piłki – i „pasywkę". Produkcja **powinna przypaść do gustu szczególnie fanom gier taktycznych z małymi mapami (np. Into the Breach), krótkimi misjami oraz dwiema akcjami na turę**. Raczej tych łatwiejszych, choć nieraz Desta dało mi w kość. Tu właśnie objawia się zresztą aspekt roguelite'owy – jeśli drużyna padnie, można albo wskoczyć prosto do rozdziału, który cię pokonał, albo zacząć od zera, z nieco innymi dialogami i bonusem. Oraz poczuciem, że każda ukończona misja rozwija wykorzystywane talenty i postacie na stałe. I choć Desta: The Memories Between wciągnęło mnie mechaniką, drugi duży plus dostaje za szeroko pojętą inkluzywność i wykorzystanie neutralnych zaimków – rodzima wersja językowa to piękny przykład normalizowania niebinarnej polszczyzny.

Niebinarna polszczyzna w dialogach błyszczy jak ta postać na screenie.

Trafi czy nie trafi?

Shardpunk: Verminfall

PC | taktyczna, survival | Clockwork Pile

Gdyby XCOM 2 był w 2D, wyglądałby właśnie tak. Dwie akcje na turę – przeznaczane na ruch, umiejętność specjalną, atak – i procentowa szansa na trafienie **przywołują natychmiastowe wspomnienia z dzieła Firaxis**. Są tu też osłony, warta (przygotowanie się na wejście oponenta w zasięg strzału) czy postacie takie jak snajper i wojowniczka z kataną. Wszystko to przypomina mi satysfakcjonujące ubijanie Obcych w „dwójeczce" i Chimera Squad. Absolutnie mi to nie przeszkadza, bo Shardpunk: Verminfall to nie tylko zrzynka ze starszego kolegi, ale też garść urozmaicających mechanikę pomysłów. Drużynie towarzyszy robot, którego trzeba chronić za wszelką cenę, kolejne misje wybiera się na rozgałęziającej się mapie, a pomiędzy turowymi starciami ekipa przeżywa survivalowe sekwencje w schronieniu przypominające obozy z pierwszego Darkest Dungeon. Zazwyczaj trzeba otworzyć bunkier i wydostać się z lokacji, po drodze przeszukując jak najwięcej kątów (znaleźć można choćby stimpaki i różnego rodzaju

Profesjonalna ekipa szczurołapów prowadzona przez robota.

Birth

PC | przygodowa, logiczna | Madison Karrh

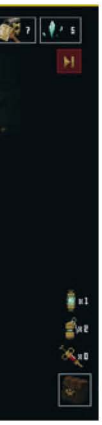
Bardzo podoba mi się pomysł na fabułę Birth – postać chodzi po mieście, szukając kości i organów, by zbudować z nich towarzysza i przegnać dręczącą ją samotność. Historia opowiadana przez Madison Karrh bez słów okazuje się, pomimo tak mrocznych, alchemicznych założeń, zaskakująco lekka i całkiem urocza. Nie pojawia się w niej prawdziwa groza, za to mnóstwo dziwacznych, surrealistycznych motywów i okazjonalne elementy tzw. body horroru. Łażące po ciele owady, bezpańska dłoń wystająca z rękawa w pralni, martwe zwierzęta, żywe obrazy, wielkie oczodoły. Sposób, w jaki narysowano bohaterów i obiekty, oraz paleta kolorystyczna mnie kojarzą się głównie z serią Rusty Lake, do której powinnam zresztą w końcu usiąść. Twórczyni przygotowała szereg nietrudnych, raczej intuicyjnych łamigłówek osadzonych to w piekarni, to w mieszkaniu, to na poczcie i w innych budynkach wzniesionych przy niedługiej uliczce. Raczej się przez nie przelatuje, niż się przy nich zatrzymuje, i Birth **nie wnosi do gatunku gier logicznych niczego prawdziwie świeżego, ale ciepło wspominam popołudnie z produkcją Karrh**. Tak samo zresztą jak z poprzednią, krótkometrażową przygodówką autorki – zrealizowanym w bardzo podobnym stylu Landlord of the Woods.

Styl rysunków Madison Karrh kojarzy mi się z Rusty Lake.

materiały) i nie dając się zabić skavenom. Tak, wiem, że to nie Warhammer Fantasy, ale jak inaczej nazwać wyposażone

w broń humanoidalne szczury, z których część dzierży nawet chorągwie?!

Dwie rzeczy mnie w Shardpunku drażnią, ale na szczęście żadna z nich nie psuje radości z zabawy. Po pierwsze brzydka grafika – piksele potrafią być w grach naprawdę ładne, lecz tu **jest tak ciemno, że czasem trzeba wytężać wzrok niczym Ken Jeong w memie z „Community"**. Do tej pory podawałam Slay the Spire jako przykład „nie patrzcie na grafikę, bo rozgrywka wymiata", ale w porównaniu z Verminfallem karciany roguelike Mega Crit to miss świata. Po drugie nie przekonuje mnie mechanika „wietrzenia" broni. Jeśli zapomnisz o chłodzeniu i wystrzelisz, możesz zrobić krzywdę postaci dzierżącej spluwę i doprowadzić do tego, że zacznie się wykrwawiać. Wiem z doświadczenia, nie polecam takich błędów w ogniu walki!



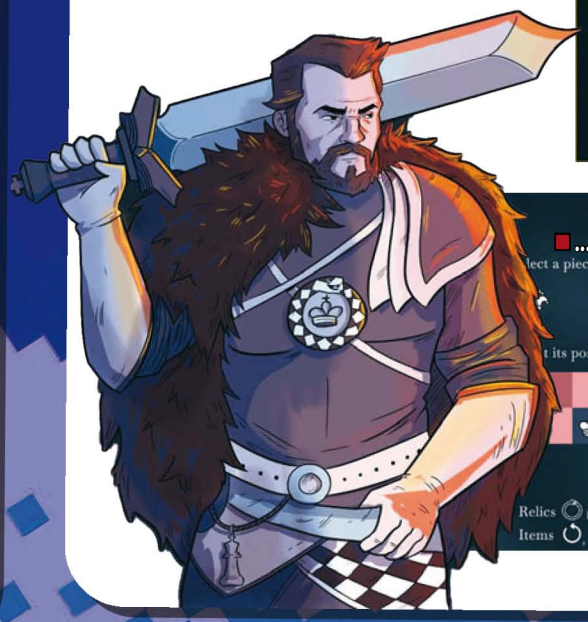
The Ouroboros King

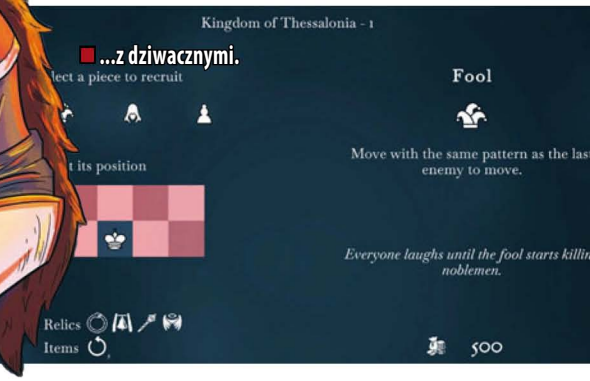
PC | szachy, roguelike | Oriol Cosp

To nie pierwszy mariaż szachów z roguelikiem – z ostatnich prób warto przypomnieć moim zdaniem niezbyt udanego Pawnbariana – ale najlepszy z tych, które miałam okazję poznać. W The Ouroboros King klasyczne zasady gry królów, dotyczące np. ruchu figur, przeplatają się ze świeżymi pomysłami. Ulepszony skoczek może zmienić się w pegaza o znacznie większym zasięgu, a obok generała (tutejszego odpowiednika króla) na polu bitwy stają choćby zabójcy, magowie, katapulty czy księżniczki zmieniające się w królowe po zbiciu przeciwnika. Na czarnych i białych polach pojawiają się blokujące ruch skały albo magiczne portale, a gracz może posiadać w arsenale także przedmioty takie jak krępujące wybraną figurę łańcuchy. Nie zabrakło nawet potyczek z bossami! **Granica między tradycyjnymi szachami i roguelikiem zacierana jest tu bardzo umiejętnie.**

Zanim usiadłam do The Ouroboros King, miałam kilkuletnią przerwę od tej jednej z najstarszych planszówek świata i zdarzyło mi się zawalać misje z powodu głupich błędów. Gra zdecydowanie wymaga przynajmniej podstawowej znajomości zasad szachów, bo wprawdzie podświetla ruch figur (przydaje się to zwłaszcza przy tych nietypowych, np. wspomnianej katapulcie), lecz nie bierze jeńców. W moim odczuciu wcale nie jest łatwa, choć podejrzewam, że wprawieni szachiści mają na ten temat inne zdanie. Tak czy siak, zachęcam do przetestowania dema na Itchu.

Tradycyjne figury szachowe przeplatają się tu...





...z dziwacznymi.

Amanda the Adventurer

PC, And | horror, łamigłówki | MANGLEDmaw Games

Amandę ukończyłam dosłownie przed chwilą – udało mi się zobaczyć wszystkie zakończenia, a nawet znaleźć kilka sekretów – i rzutem na taśmę wrzuciłam grę do przeglądu. To bardzo klimatyczny horror. Riley otrzymuje w spadku po ciotce dom, a wraz z nim tajemnicze kasety VHS znajdujące się na strychu. Nagrano na nich edukacyjną kreskówkę, w której Amanda i jej owieczkowy towarzysz uczą dzieciaki choćby robienia szarlotki czy oswajają je z wizytą u lekarza. Rzecz w tym, że nie jest to zwykła animacja. Po pierwsze Riley może wchodzić w interakcje z telewizorem, np. wklepując na ekranie odpowiedzi na pytania, po drugie scenki robią się coraz dziwaczniejsze i szybko zaczyna się mieć poczucie, że kryje się za nimi coś więcej. Sama rozgrywka **polega częściowo na oglądaniu nagrań, a częściowo na rozwiązywaniu łamigłówek z wykorzystaniem wskazówek znalezionych na kasetach**. Amanda the Adventurer buduje atmosferę umiejętnie i stopniowo, więc fani częstych jump scare'ów mogą być rozczarowani – jednak dla mnie to plus, bo lubię grozę w starym stylu.

Tylko spróbuj nie pomóc kociakowi!

Aces & Adventures

PC | karcianka, paragrafówka | Triple.B.Tiles

Strit nie zdarza się często, więc się chwalę.

Uwielbiam hybrydy bazujące na tradycyjnych grach karcianych – szczerze mogę polecić choćby Card Sharka, Shadowhanda czy Poker Questa. Aces & Adventures najbliżej do tego ostatniego, bo to, podobnie jak produkcja Thomasa Wolfleya, **gra taktyczna z mechaniką opartą na pokerze. Na szczęście nie trzeba być wprawionym hazardzistą, by móc czerpać radość ze starć**. Różne klasy postaci (wojownik, łotrzyca, mag, zaklinaczka, łowca) o rozmaitych strategiach – od manipulacji kartami w dłoni po dodatkowe ataki – plus ekwipunek i rozbudowa talii w locie sprawiają, że odnajdą się tu także fani taktycznych roguelike'ów. W Aces & Adventures da się bawić nie tylko bez liczenia kart czy patrzenia, co zostało już wystawione, ale nawet bez znajomości figur. Podstawowe zasady są naprawdę proste – jeśli wróg atakuje np. parą czy karetą, ty także musisz się taką obronić – a gra sama proponuje rozmaite ruchy w natarciu czy blokach. Wszystko to służy jednak głównie ograniczeniu klikania i nie sprawia wcale, że produkcja prowadzi za rączkę. Do niektórych, oczywiście coraz trudniejszych rozdziałów kampanii – tryb fabularny jest, swoją drogą, tym, co najbardziej wyróżnia Aces & Adventures na tle wielu innych karcianek – podchodziłam kilkakrotnie.

Tu można rozwinąć na stałe wybraną klasę postaci.

Co ciekawe, **misje zawierają elementy paragrafowe pozwalające zadecydować o ścieżce czy sposobie poradzenia sobie z niebezpieczeństwem**. Opowieść – jak na mój gust, zbyt chaotyczną, przez co trudno się ją śledzi – snuje rozmarzona, nieco flegmatyczna aktorka głosowa, mnie kojarząca się przede wszystkim z intrem „Władcy Pierścieni" i Dark Souls. Przyznaję, że nie jestem wielką fanką tego typu narracji. Mam także mieszane odczucia względem stylu wizualnego, bo z jednej strony walety czy damy ciekawie zilustrowano, z drugiej reszta kojarzy mi się już z karciankami retro typu Magic: The Gathering.

Ostatnio Triple.B.Tiles wprowadziło do zabawy specjalny tryb dla entuzjastów „rogalików", z mapą przypominającą tę ze Slay the Spire, niestety – przynajmniej tak wywnioskowałam z paru rozgrywek – niegenerowaną proceduralnie. Daje ona poczucie faktycznej, a nie tylko szczątkowej jak w kampanii, rozbudowy talii i uważam to za dobrą decyzję. Sama do Aces & Adventures na pewno jeszcze wrócę. **|CDA|**

REKLAMA

REKLAMA

polska odpowiedź na amerykańskiego Witchera.

PAN WIEDŹMA

serial animowany

NOWE GŁOSY OD TWÓRCÓW WILQA!

CRUNCH DOG

OGLĄDAJ WSZYSTKIE ODCINKI NA YOUTUBE

CZYTAJ KOLEJNE ZESZYTY KOMIKSU

„PÓŹNIEJ MÓWIONO, ŻE CZŁOWIEK TEN NADSZEDŁ Z PRAWEJ STRONY EKRANU OD KRZEWU BERBERYSU."

Demoniczna inspiracja

Gra jak opętany: **DaeL**

Tristram niemal wymarło. Wędrując w stronę wioski, czujesz, że powietrze pulsuje od jakiegoś niewypowiedzianego niepokoju. Wiatr szeleści suchymi liśćmi, płomienie ognisk drżą lękliwie, a chłód przenika cię do szpiku kości. Podchodzisz do starca opierającego się o długi kostur. „Zostań chwilę i posłuchaj", mówi. „Opowiem ci, dlaczego pierwsza część Diablo jest najważniejsza".

Zbezczeszczona katedra, cmentarz z krzyżami... pierwszej części Diablo trudno było ukryć religijną inspirację.

Seria Diablo to jeden z największych fenomenów gier wideo. Począwszy od wydanej 27 lat temu części pierwszej, która przyciągnęła niewyobrażalne, jak na owe czasy, grono dwóch i pół miliona graczy, po część trzecią, sprzedaną – pomimo legendarnych już problemów w dniu premiery – w ok. 30 mln egzemplarzy. W tym roku pradawne zło przebudziło się po raz czwarty i nic nie wskazuje na to, by miało się ograniczać.

Miłe złego początki

Historia Diablo jest poniekąd historią szczęśliwych zbiegów okoliczności. Pomysłodawca serii, David Brevik, jeszcze jako student chciał stworzyć po prostu turowego erpega, w swych założeniach podobnego do Rogue'a. Początkowo **Project Condor – bo taką nazwę roboczą otrzymała gra – do złudzenia przypominał pierwsze odsłony serii X-COM** (przynajmniej w warstwie prezentacji). Ale nie wszystko poszło zgodnie z planem Brevika.

Pomysł, aby walka w Diablo – jednym z najważniejszych reprezentantów gatunku action RPG – toczyła się w czasie rzeczywistym, nie był dla twórcy łatwy do przełknięcia. Ale przyszły wydawca gry, Blizzard, z którym autor wówczas blisko współpracował przy Justice League Task Force, nalegał. I popierał swe naciski obiecującą umową pozwalającą Brevikowi rozwinąć skrzydła. Tak narodziły się mechanizmy pokochane przez graczy.

> Gdyby nie mrok i pesymizm pierwszej części, cykl Blizzarda nie stałby się fenomenem.

Niewiele osób wie wszakże, że atmosfera gry oraz jej czerpiąca pełnymi garściami z religii i mitologii opowieść też nie były do końca rezultatem starannego planowania. Bo choć sam pomysł zmagania się z przypominającym diabła antagonistą istotnie zrodził się w głowie twórcy serii, to prawdopodobnie największy wpływ na ostateczny kształt historii Diablo miał

Balrogi wyglądają jak diabły w swych popkulturowych wcieleniach. Ale taki wizerunek demonów utrwalił się dopiero w XIX wieku.

Przeniesienie w Diablo II przygody poza Tristram wprowadziło potrzebne urozmaicenie, ale przyczyniło się do wtłaczania do serii elementów sztampowego fantasy.

Diablo, Pan Grozy

Gdy imię czołowego antagonisty gry to hiszpańskie słowo „diabeł", nietrudno domyślić się, do jakich wierzeń i tradycji chcieli nawiązać jej twórcy. Ale wbrew pozorom rola diabła czy Szatana (obydwa wyrazy są synonimami określającymi oskarżyciela) jako upadłego anioła, wroga Boga i ludzkości, nie wygląda identycznie we wszystkich religiach monoteistycznych, które swoimi korzeniami sięgają Biblii. Wynika to w dużej mierze z faktu, że spersonifikowane przedstawienie głównego zła pochodzi z ksiąg deuterokanonicznych, odrzucanych przez niektóre odłamy chrześcijaństwa protestanckiego i przez judaizm rabiniczny. Jeszcze bardziej skomplikowana jest kwestia przedstawienia samego diabła jako rogatego potwora. Zazwyczaj uznaje się, że chrześcijaństwo po prostu „pożyczyło" wizerunek Pana – greckiego boga opiekującego się lasami i polami – lecz w rzeczywistości początków takiego wyobrażenia upadłego anioła możemy dopatrywać się dopiero w sztuce okresu renesansu, działającej pod wpływem niezwykle plastycznych opisów Szatana zawartych w „Boskiej komedii" Dantego Alighieri. Czerwień natomiast ostatecznie utożsamiono z diabłem dopiero w satyrycznych komiksach z XIX wieku – na co zresztą pomstował jeden z ciekawszych apologetów chrześcijaństwa, C.S. Lewis.

Belial, Pan Kłamstw

Na imię Belial natrafić można zarówno w Starym, jak i Nowym Testamencie, choć w obu przypadkach wydaje się ono po prostu przydomkiem Szatana. Nieco inaczej przedstawia demona XVII-wieczny grymuar „Lemegeton", wedle którego miał być jednym z najważniejszych upadłych aniołów, posiadającym nadzwyczajną umiejętność wysławiania się, w tym także kłamania, zupełnie jak jego imiennik z gry Blizzarda.

Azmodan, Władca Grzechu

Azmodan to demon występujący w starotestamentowej Księdze Tobiasza (i znany również pod imieniem Asmodeusz). Badacze religii wskazują, że postać ta mogła przeniknąć do judaizmu z zoroastrianizmu, gdzie Aszma-dewa jest władcą demonów, drugim po bogu zła – Arymanie. Do jego zadań należy przywodzenie ludzi do grzechu. Co ciekawe, wygląd Azmodana w Diablo III mocno nawiązuje do przedstawienia demona w XIX-wiecznym „Słowniku wiedzy tajemnej" Collina de Plancy'ego.

zespół pracujący nad cutscenkami. I można się oczywiście zżymać, że Blizzard postawił Brevika przed faktami dokonanymi, pozwalając mu zaledwie opiniować rezultaty pracy grafików. Ale można się też radować. Przerażająca wizja niemal biblijnej apokalipsy z intra czy zakończenie gry, w którym wojownik wbija w swoje czoło Kamień Duszy, skazując się na ostateczne opętanie przez arcywroga ludzkości i zmieniając wysiłki gracza w triumf zła, nie były pomysłami twórcy serii, ale zainspirowały go do uczynienia produkcji jeszcze mroczniejszą i jeszcze głębszego zakorzenienia jej w chrześcijańskich alegoriach i zrodzonym z nich folklorze.

Świat wcale nie fantastyczny

To prawda, że każda kolejna odsłona Diablo wracała do korzeni fantasy, rzucając przeciw nam coraz mniej demoniczne stwory. Każda otwierała świat gry, każda była bardziej kolorowa i przystępna. Lecz gdyby nie ów początek, który nakreślił podstawy fabuły, zbudował jej mitologię i atmosferę, Diablo nigdy nie porwałoby naszej wyobraźni.

Bo **esencją gry nie jest to, że rzucamy zaklęcia, pijemy mikstury czy machamy mieczem**. Diablo to tytuł, w którym samotnie zmierzasz

Mefisto, Pan Nienawiści

Mefisto nie wywodzi się bezpośrednio z tekstów biblijnych, ale z niemieckiego folkloru. To postać z XVI-wiecznych legend o doktorze Faustusie, diabeł, z którym bohater opowieści zawarł pakt, oddając swoją duszę w zamian za wiedzę i ziemskie przyjemności. Mefistofeles – za pośrednictwem „Fausta" Johanna Wolfganga von Goethego – stał się rozpoznawalnym na całym świecie symbolem kontraktu diabelskiego i wiecznego potępienia. Ale czy Blizzard pożyczył z folkloru i XIX-wiecznego dramatu tylko imię? Chyba nie. Mefisto z serii Diablo nie został wprawdzie przedstawiony jako błyskotliwy i uwodzicielski byt o nadzwyczajnej inteligencji, którego głównym celem jest sprowadzanie pokusy, lecz tak jak literacki pierwowzór stanowi uosobienie przewrotności i pogardy dla ludzkości. Jego wygląd – smuklejszy niż w przypadku demonicznych braci – to zaś odległe echo złowieszczej elegancji legendarnego Mefistofelesa.

Lilit, Królowa Sukkubów

Córka Mefista wydaje się antagonistką cokolwiek na wyrost, przynajmniej jeżeli spojrzeć na jej mitologiczne korzenie. W najstarszych legendach żydowskich Lilith (czy też Lilit) jest przedstawiana jako rodzaj wampirycznego upiora wysysającego życie z niemowląt, przeciw któremu stosowano specjalne amulety. Próby reinterpretacji tej postaci z czasem przydzieliły jej nową rolę, dodając kontekst dla niechęci Lilith wobec potomstwa ludzi. Część rabinów uważała ją za pierwszą żonę Adama – posługując się przede wszystkim argumentem istnienia w Biblii dwóch różnych opisów genezy pierwszych ludzi. W jednym z nich Adam i jego żona (w domyśle – właśnie Lilith) zostali stworzeni równocześnie, w drugim zaś kobieta – Ewa – powstała z żebra swojego męża. Istniały wszakże komentarze do Tory, które sugerowały, iż to właśnie Lilith była wężem, który skusił Ewę do zjedzenia zakazanego owocu. A to z pewnością plasuje Królową Sukkubów na liście złowieszczych bytów nie niżej od pozostałych członków Mrocznej Trójcy.

Zainspirowany Leatherface'em Rzeźnik świetnie wpisał się w demoniczny nastrój Diablo.

w stronę schodów prowadzących do katakumb. Każdy krok, jaki stawiasz na kamiennej posadzce, wzmaga przeczucie, że czeka cię coś więcej niż tylko walka. Tu nie ma miejsca na litość – to krainy, gdzie demony kryją się w cieniach, czając się na swoje ofiary. To świat skazany na zagładę.

Głęboko oddychasz, a twoje serce bije szybciej, gdy wchodzisz do przerażającego labiryntu. W świetle pochodni dostrzegasz plamy krwi i ślady zniszczenia. Słyszysz przerażające dźwięki: łamanie kości, pękające kamienie i nieludzkie jęki. Twoje zmysły znajdują się na granicy przeciążenia, ale wiesz, że musisz iść naprzód. **Diablo jest horrorem, strach to istota doznania, jakie gra nam oferuje.** I choć kolejne części eksploatowały trwogę w coraz mniejszym stopniu, to lęk nadal nam towarzyszył. Ale nie polibyśmy go bez małego, opustoszałego Tristram, bez pradawnego zła w podziemiach katedry i bez smutnych dźwięków gitary potęgujących ogarniającą nas samotność. Bez tego wszystkiego, co dla osób rozumiejących kod kulturowy Biblii, bez względu na stopień ich religijności, jest przerażające.

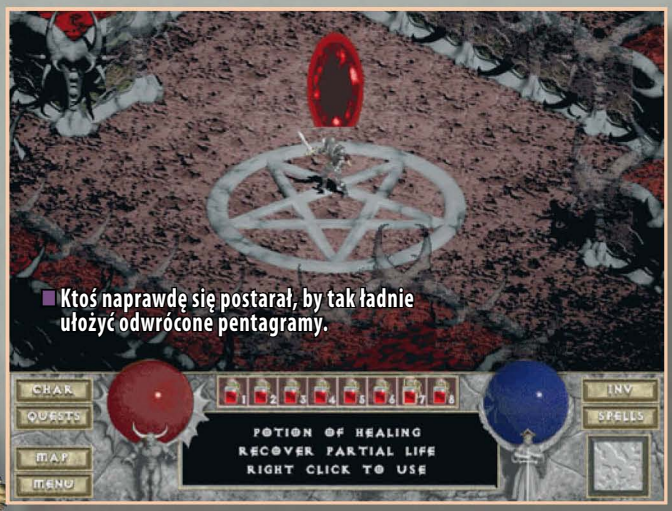
> Manicheizm pierwszego Diablo wpłynął na całą serię.

To, że **zaczerpnięty z chrześcijaństwa – a właściwie z jego najbardziej dualistycznych odłamów – centralny konflikt stanowi serce gry**, jest oczywiste. Nawet jeśli troska o nieurażanie uczuć religijnych – szczególnie wzmożona podczas okresowych histerii medialnych – kazała twórcom pomijać wzmianki o wpływie religii na ich dzieło, a chęć dotarcia do jak najszerszego grona odbiorców skłaniała ich do wygładzania co bardziej jaskrawych odniesień do apokaliptycznych wizji.

Diabelski pesymizm

Wszystkiego przykryć nie sposób i nie da się do końca przerobić serii Blizzarda w radosną rąbankę w klimacie fantasy. Raz zasiane, biblijne ziarno nie mogło nie wydać plonu. Diablo, opowiadając o kosmicznej walce między aniołami a demonami, musi odzwierciedlać koncepcję niebiańskiej wojny obecną w tradycjach religijnych. Motywy konfliktu dobra ze złem, zepsucia, odkupienia oraz zmagań o losy ludzkości wpisują się w narracje

czulibyśmy go nigdy, gdyby nie najmroczniejsza, najbardziej opresyjna część pierwsza. Nie poczu-



Ktoś naprawdę się postarał, by tak ładnie ułożyć odwrócone pentagramy.

większości wierzeń powstałych na fundamencie biblijnym. Jednocześnie nie jest to obraz czysto katolicki czy czysto chrześcijański. Nie dlatego, że poprzestawiano literki w imionach kilku antagonistów, ani też nie z powodu usuwania krzyży z kolejnych odsłon gry. Chodzi raczej o to, że Diablo jest na wskroś manichejskie, że zakłada – i trochę nas tym przeraża – walkę dobra ze złem jako dwóch równorzędnych pierwiastków, bez szans na ratunek ze strony wszechmogącej siły.

Ba, **Diablo jest w swym manicheizmie bardzo pesymistyczne**, przynajmniej jeśli idzie o los ludzkości. Szczególną rolę odgrywa tu Sanktuarium, świat śmiertelników uwięziony w wiecznym konflikcie między Niebem a Piekłem, stanowiący nic innego jak pole bitwy dla kosmicznych sił, zbyt wielkich, by życie pojedynczego człowieka mogło tu wiele ważyć.

Nie trzeba zresztą analizować fabuły, by to odczuć. Sama estetyka i ikonografia w Diablo jest przesycona znajomymi motywami religijnymi. **Widać tu wpływy sztuki sakralnej, malarstwa religijnego i architektury kościelnej.** Katedralne wnętrza, zdobione witrażami i posągami, przywodzą na myśl znajome miejsca kultu. Ich popadanie w ruinę daje nam do zrozumienia, że walka nie została wcale wygrana, przeciwnie – budzi w graczu przekonanie, iż zło triumfuje. To samo powiedzieć można o odniesieniach do religijnych przedstawień męki i cierpienia. Obrazy tortur, rozpadających się ciał i cmentarzy oddają brutalny, surowy i pozbawiony nadziei charakter zmagania się z siłami piekielnymi.

Te elementy były niezbędne, aby Diablo oddziaływało tak silnie na naszą podświadomość. Dlatego, gdy wkraczasz do sali, gdzie czeka na ciebie pierwszy przeciwnik, zdajesz sobie sprawę, że to nie jest zwykły potwór – to ucieleśnienie piekła, które widziało już niezliczone ofiary. Wiedza o tym przepełnia cię grozą. Wielka walka się rozpoczyna, a twoje umiejętności zostają wystawione na próbę. Wszystko wokół ciebie zanika, a w tym momencie jesteś tylko ty i bestia, w odwiecznym starciu dobra ze złem. I to stanowi esencję Diablo. |CDA|

Baal, Pan Zniszczenia

Baal był jednym z najważniejszych bóstw mitologii ugaryckiej. To pan płodności, burzy i życiodajnego deszczu, skazany na niekończący się konflikt z Motem – uosobieniem suszy i śmierci. W konflikcie tym Baal umierał każdego roku, przechodząc swoją wersję katabazy – zstąpienia do świata umarłych i ponownego odrodzenia wraz z nastaniem wiosny. Co ciekawe, imię Baal prawdopodobnie nie było nazwą własną, to po prostu popularne w kilku spokrewnionych ze sobą starożytnych językach określenie władcy. I bardzo trafne w tym przypadku, bo nasze bóstwo deszczu sprawowało władzę zwierzchnią nad królami i książętami tego świata. Ale jego PR z czasem znacznie się pogorszył. Zwłaszcza gdy w ramach synkretyzmu religijnego kult Baala rozpowszechnił się wśród Żydów. Niektórzy wskazują, że biblijny władca much, Belzebub, to forma kpiny z semickiego idola. Źródłosłów tej nazwy pozostaje wszakże kwestią sporną. Wiadomo natomiast, że Baal stał się demonem (najczęściej przyjmującym imię Bael) za sprawą tradycji okultystycznej z wczesnej epoki nowożytnej, wedle której miał władać 66 legionami piekielnymi. Przedstawienie tego antagonisty w serii Diablo jest mocno wypaczone w stosunku do mitologicznych korzeni... ale Blizzard na pewno zachował jedną cechę ugaryckiego boga. Legendarny Baal, tak jak jego odpowiednik z gry wideo, odznaczał się dużą porywczością.

Tathamet, Najwyższe Zło

Siedmiogłowy smok, w którego ciele skupiło się całe zło świata i którego śmierć zrodziła Władców Piekieł, jest niczym innym jak połączeniem starotestamentowego Lewiatana, znanej z Apokalipsy św. Jana Bestii o siedmiu łbach oraz występujących w wielu mitologiach smoków chaosu. Zawiera w sobie elementy greckiej Hydry i japońskiego potwora zwanego Yamata no Orochi, stworzeń symbolizujących ostateczne niebezpieczeństwo dla rodzaju ludzkiego. Ale być może najwięcej Tathamet zapożyczył od babilońskiej Tiamat, bogini smoczycy, z której ciała powstała Ziemia wraz ze sklepieniem niebieskim. Różnica pomiędzy tą dwójką podkreśla manichejską równowagę świata Diablo – w końcu mitologiczny Marduk ze starcia z monstrum wyszedł cało, podczas gdy Anu, bóg z gry, odbierając życie Tathametowi, sam poległ. Siły światła i porządku poniosły taką samą stratę jak mrok i chaos.

Fetysze

Blizzard zebrał swego czasu sporo krytyki za to, jak przedstawił – w trzecim akcie Diablo II – małe demony plujące w gracza strzałkami przez dmuchawki. Zarówno sama broń, jak i wygląd przeciwników wydawały się nawiązywać – w karykaturalny sposób – do rdzennej ludności Ameryki Środkowej i Południowej oraz Indochin. Istotnie, nieduże strzałki, często nasączone trucizną i wypuszczane przez bambusową lub drewnianą rurkę, były w tych częściach globu stosowane już od starożytności. Mnie jednak wspomniane stwory nigdy nie kojarzyły się z żadną konkretną grupą etniczną. Zawsze widziałem w nich ucieleśnienie prawdziwego i namacalnego zła – uczniów plujących papierowymi kulkami przez pozbawione wkładów długopisy.

Z życia wzięte

Płacze nad ludzkimi dramatami: **Łukasz Morawski**

W grach wideo nie brakuje emocji, romansów oraz obyczajowości. Wszystkie te elementy zazwyczaj stanowią części składowe większej całości i rzadko kiedy wysuwają się na pierwszy plan. Czasami do sprzedaży trafiają jednak produkcje, które odsuwają na bok akcję i wybuchy, stawiając w centrum ludzkie problemy i próby poradzenia sobie z nimi.

Pojęcie „dramat obyczajowy" funkcjonuje w kinie niemalże od początku istnienia tego medium. Taka produkcja w głównej mierze prezentuje powszednie zachowania ludzi i rozwiązywanie mniej lub bardziej skomplikowanych problemów osobistych. Opowiadanie wyłącznie o codziennych sprawach w grach wideo nie sprawdza się już tak dobrze, bo zazwyczaj wymaga odpowiedniego podejścia do rozgrywki. Na szczęście istnieją twórcy niezależni, którzy postanowili pójść pod prąd branżowych zwyczajów, budując swoje dzieła na ludzkich dramatach i obyczajowości. Często musieli oni podpierać się różnymi sztuczkami narracyjnymi i gameplayowymi, żeby przygotowane przez nich historie były wystarczająco atrakcyjne dla odbiorcy.

Life Is Strange: True Colors

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS

W TYM miejscu dałoby się umieścić wszystkie gry z serii Life Is Strange, jednakże to właśnie o True Colors można napisać, że najtwardziej stąpa po ziemi. Co prawda tutaj również pojawiają się wątki paranormalne (bohaterka potrafi odczytywać emocje innych osób), lecz są one mocno stonowane względem pierwszej i drugiej części. W dziele studia Deck Nine otrzymaliśmy też jeszcze większą swobodę w kreowaniu historii głównej bohaterki. To od graczy zależy np. orientacja seksualna Alex Chen i to, w jaki sposób rozwiną się jej relacje miłosne. W Life Is Strange: True Colors **nie zabrakło także wątku kryminalnego, ale nie on jest najważniejszy. Twórców zdecydowanie bardziej interesowało przedstawienie problemów osobistych protagonistki** oraz podejmowanych przez nią prób ułożenia sobie szczęśliwego życia w miasteczku Haven Springs.

Gry Angeli He

PC, IOS, AND

VISUAL novels to specyficzny rodzaj gier, idealnie nadający się do opowiadania skromnych, niewielkich historyjek poświęconych prozie życia. Widać to chociażby po produkcjach niezależnej twórczyni Angeli He, która ma na swoim koncie dwa tytuły – a new life. oraz missed messages. Obie produkcje odznaczają się bardzo ograniczoną rozgrywką sprowadzającą się wyłącznie do okazjonalnego wybierania ścieżek dialogowych czy zachowań bohaterek. **Gry Angeli He obracają się wokół relacji międzyludzkich, miłości oraz radości i cierpienia, jakie jej towarzyszą.** Każde dzieło ma kilka zakończeń i tylko od nas zależy, czy uzyskamy szczęśliwy finał, czy prowadzone przez nas postacie pogrążą się w smutku. Zarówno a new life., jak i missed messages. pokazują, jak pozornie niewielkie gesty bądź nieprzemyślane słowa wpływają na nasze życie.

That Dragon, Cancer

PC, IOS, AND

JAKO ojciec nie lubię tej gry, wręcz jej nie znoszę. Dzieło Numinous Games **wyciąga na wierzch wszystkie lęki rodziców związane z potencjalną śmiercią ich dzieci**. Ale That Dragon, Cancer to bardzo ważna produkcja poruszająca szalenie trudny temat, którego nie należy unikać – bo takie rzeczy się dzieją, i to niestety zbyt często... Co najważniejsze, ten projekt nie powstał tylko po to, aby szokować. Stanowił raczej terapię dla Ryana i Amy Greenów po stracie ich pięcioletniego synka i jednocześnie hołd dla wszystkich dzieci, które przegrały walkę z rakiem. That Dragon, Cancer opowiada o kolejnych etapach choroby, chwilach słabości, wielkim żalu, ale i nadziei. Twórcy czasami uciekają w surrealistyczne klimaty, żeby lepiej zobrazować swoje emocje, pozostawiając przy tym graczom pole do własnych przemyśleń.

Florence

PC, NS, IOS, AND

CZY można opowiadać o relacjach międzyludzkich bez użycia słów? Jeżeli pamiętacie przepiękną kilkuminutową sekwencję podsumowującą wspólne życie Carla i Eli w filmie „Odlot" z 2009 roku, to doskonale wiecie, że tak. Podobnie do tematu podeszło studio Mountains, które całkowicie zrezygnowało z dialogów w swoim dziele. Nie przeszkodziło to natomiast twórcom w zaprezentowaniu chwytającej za serce historii tytułowej dziewczyny przeżywającej swoją pierwszą miłość. Co ciekawe, **fabuła została podzielona na serię prostych minigier, w których musimy myć zęby, robić porządki na półkach, przygotowywać jedzenie lub układać puzzle**. Każda z tych czynności wydaje się banalna, ale doskonale obrazuje obecny stan psychiczny bohaterki oraz status jej związku z mężczyzną o imieniu Krish.

Hindsight

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS, IOS

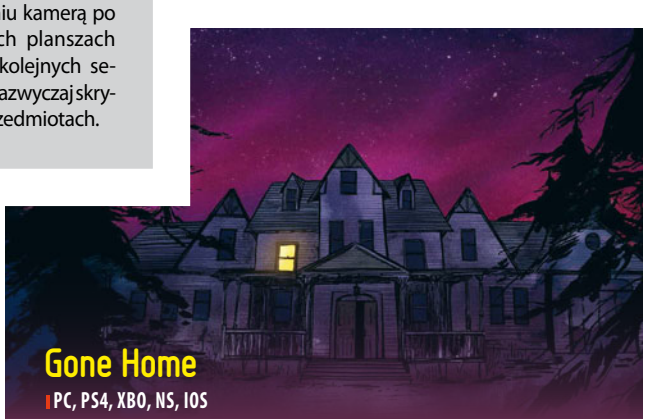
NIEZALEŻNA gra opracowana przez jedną osobę – Joela McDonalda – to opowieść o dojrzałej kobiecie, która u szczytu kryzysu emocjonalnego cofa się we wspomnieniach aż do własnych narodzin, aby na nowo doświadczyć najważniejszych momentów swego życia, jednocześnie sprawdzając alternatywne wersje różnych wydarzeń mogących znacząco wpłynąć na jej dalsze losy. Hindsight to **niesamowicie melancholijna produkcja wyróżniająca się ciekawym podejściem do rozgrywki i minimalistyczną oprawą wizualną**. Zabawa w grze polega przede wszystkim na obracaniu kamerą po statycznych trójwymiarowych planszach w poszukiwaniu przejść do kolejnych sekwencji marzeń i wspomnień, zazwyczaj skrywających się w domowych przedmiotach.

> Opowiadanie w grach wyłącznie o codzienności jest trudne, ale jak najbardziej możliwe.

If Found...

PC, NS, IOS

STUDIO Dreamfeel przygotowało historię astronautki o imieniu Kasio, której zadaniem jest zbadanie czarnej dziury zagrażającej mieszkańcom Ziemi. Brzmi jak wstęp do mocnego science fiction, ale ten apokaliptyczny motyw to tylko przyczynek do rzucenia się przez główną bohaterkę w wir wspomnień. **Dziewczyna analizuje problemy, z jakimi borykała się, wchodząc w dorosłość, przytacza rodzinne komplikacje oraz nawiązuje do swoich dawnych miłości.** If Found... może pochwalić się nie tylko ciekawą wielowątkową fabułą, ale także intrygującą, minimalistyczną, ręcznie rysowaną oprawą graficzną inspirowaną mangami. Gameplay natomiast oparto głównie na zmazywaniu gumką kolejnych kart ze wspomnieniami Kasio.



Gone Home

PC, PS4, XBO, NS, IOS

DZIEŁO studia The Fullbright Company było niezwykle ważne dla branży gier, ponieważ zapoczątkowało modę na tzw. symulatory chodzenia, czyli produkcje kładące nacisk na powolną eksplorację świata i ograniczające interakcję z nim prawie do zera. **Gone Home jest bardzo minimalistycznym tytułem, w którym fabuła nie zostaje przedstawiona wprost – gracz sam musi ją poskładać do kupy.** Akcja zaczyna się w momencie, gdy 21-letnia Katy powraca po roku spędzonym w Europie do rodzinnego domu. Na miejscu odkrywa, że nikogo w nim nie ma, a po jej mamie, tacie i młodszej siostrze pozostały wyłącznie listy, pamiętniki i inne zapiski. Produkcja co prawda utrzymana jest w lekko niepokojącej atmosferze grozy (deszcz za oknem, opuszczony budynek, wszechobecne sekrety), ale w rzeczywistości opowiada o poważnych komplikacjach rodzinnych, braku akceptacji ze strony rodziców (w tym przypadku dotyczącej orientacji seksualnej dziecka) i innych niesnaskach. |CDA|

MÓZG ELEKTRONOWY W CHIŃSKIM POKOJU

„AI tam, AI tam", mówi: **Mac Abra**

Dawno, dawno temu, gdy pierwsze komputery lampowe zaczynały powoli funkcjonować w świadomości ludzi, otaczał je nimb niezwykłości.

Cóż, maszyny te były wtedy dostępne nader nielicznym, a ich możliwości zdawały się ludziom niemającym o nich bladego pojęcia niezwykłe i wręcz nieograniczone. Szczególnie że szukający sensacji dziennikarze – też przecież komputerowi ignoranci – szafowali szczodrze określeniami w rodzaj „mózg elektronowy" czy „myśląca maszyna". **Wydawało się, że sztuczna inteligencja znajduje się na wyciągnięcie ręki.**

Potem ten entuzjazm zaczął jakoś gasnąć. Naukowcy szybko pojęli, że nie wystarczy złożyć do kupy paru miliardów lamp próżniowych czy tranzystorów, by w efekcie uzyskać coś, co okazałoby się elektronicznym odpowiednikiem ludzkiego mózgu. Trafiające pod strzechy komputery osobiste udowadniały zaś ludziom, że mamy do czynienia nie z żadną tam maszyną myślącą, a tylko liczącą. Sprawną, szybką, ale równie bystrą, jak młotek, który sam z siebie nie jest w stanie wbić nawet najmniejszego gwoździa. Inteligentne komputery oglądaliśmy więc – tak samo jak w latach 50. – wyłącznie w filmach SF.

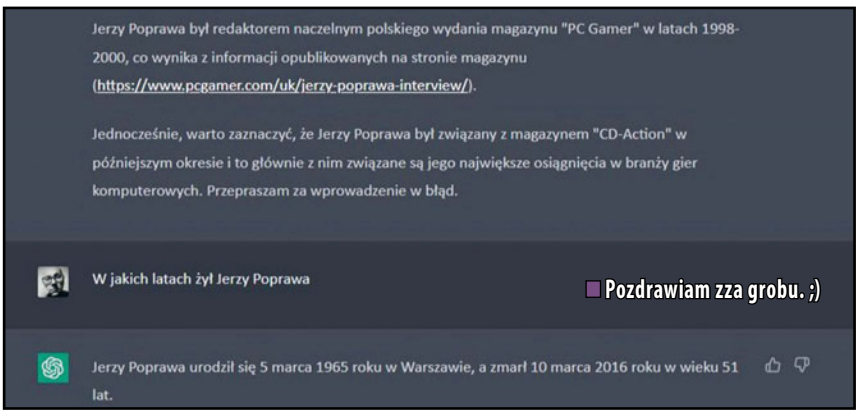
I tak to w sumie trwało aż do 30 listopada 2022, kiedy ni z gruchy, ni z pietruchy udostępniono ludziom chatbota ChatGPT. W ciągu pięciu dni zyskał ponad milion użytkowników, a w internecie rozległ się szum i gwar: „O matko, matko, to jest inteligentne, to mówi z sensem, to zdało test Turinga, to zaliczyło egzamin wstępny na akademię medyczną, to potrafi napisać działający program w Basicu!" itd. Krótko mówiąc, **w końcu mamy AI! ...Doprawdy?**

Wyobraź sobie, czytelniku, że zatrudniono cię do dość osobliwego eksperymentu. Siedzisz w pokoju z dwoma otworami w ścianie. W jednym z nich co jakiś czas pojawia się kartka pokryta dziwnymi symbolami. Ty masz Bardzo Grubą Książkę, w której ponumerowano i opatrzono odpowiednimi odsyłaczami takie znaki i wszystkie ich możliwe kombinacje. Twoim zadaniem jest odnalezienie danej sekwencji i postąpienie zgodnie z zawartym przy niej opisem. Powiedzmy, że właśnie dostałeś ciąg symboli nr 13, 3467 i 9382. Według instrukcji w przypadku otrzymania takiej sekwencji powinieneś nakreślić na kartce znaki o numerach 4567, 34, 789 i 1345, po czym umieścić ją w drugim otworze. A następnie czekać na kolejne polecenie.

Nie zdajesz sobie sprawy, że te znaczki to chińskie ideogramy. Nie interesuje cię, skąd biorą się kartki, które otrzymujesz, i nie pojmujesz sensu tego, co potem robisz. Nie masz zielonego pojęcia, że owe kartki podsuwa ci siedzący po drugiej stronie ściany Chińczyk (ba, nawet nie wiesz, że on istnieje!) ani że w efekcie swej pracy konwersujesz sobie z nim w języku, którego nigdy się nie uczyłeś (więc ni diabła nie zrozumiesz choćby jednego użytego słowa). A Chińczyk nie może wyjść ze zdumienia – kontaktująca się z nim „maszyna" potrafi rozmawiać całkiem tak, jakby była rozumna! Wow! Nawet zażartować potrafi! (Bo ta twoja kombinacja symboli oznaczała np. „To dla mnie jakaś chińszczyzna!").

> Od prawdziwej AI dzielą nas nadal lata świetlne.

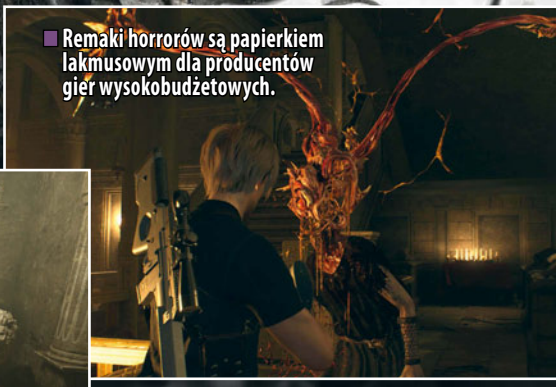
To, co opisałem, nazywa się „argumentem chińskiego pokoju" i odnosi się do przeprowadzonego w 1980 roku eksperymentu myślowego mającego udowodnić, że odpowiednio złożony program komputerowy może bardzo dobrze *symulować* posiadanie inteligencji przez nieinteligentą maszynę. I tym właśnie jest ChatGPT. Symulatorem ludzkiej inteligencji. A dokładniej to **tzw. słaba – albo niska – sztuczna inteligencja. Co to oznacza? To systemy komputerowe wyspecjalizowane w jednym zadaniu**, które powinny wykonywać – teoretycznie – sprawniej i szybciej od człowieka. Przykładowo Tłumacz Google umie (coraz lepiej, choć nadal daleko mu do perfekcji) przełożyć frazy z kilkudziesięciu języków na inne. I tyle. ChatGPT może zaś tylko odpowiadać na nasze pytania na podstawie zgromadzonych wcześniej informacji i realizować proste zadania typu „napisz coś na temat...". Nic więcej. Nie potrafi wnioskować, nie uczy się, nie zapamiętuje. Jeśli już cokolwiek ma wspólnego z prawdziwą inteligencją, to... skłonność do ściemniania i konfabulacji. Wielokrotnie chatbot ten faszerował mnie totalnym bredniami (że Ziemia jest czwartą planetą od Słońca, że CD-Action powstało w 1995 i wydawało je Marquard Media itd.), zaklinając się, że nie kłamie, i generując nawet fałszywe linki do stron mających to potwierdzać! Więc nie ufajcie mu ani trochę. A od prawdziwej, czyli wysokiej sztucznej inteligencji nadal dzielą go lata świetlne. Nie powiem, żebym się z tego powodu smucił, bo mam wrażenie, że próbując stworzyć AI, igramy z ogniem. Obym się mylił. **|CDA|**



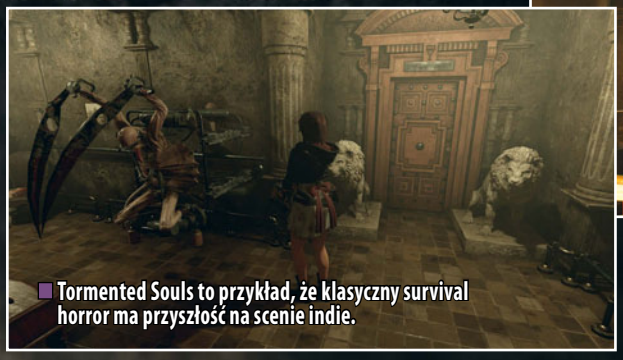
WHAT A TIME TO BE AFRAID!

Nie szuka trzech A w słowie „horror”: **Tomasz „Ninho” Lubczyński**

Wy powiecie „Dead Space”, ja powiem „Amnesia”. Wy rzucicie „Silent Hill”, ja odkrzyknę „Song of Horror”. „Alone in the Dark”? „Outlast, Visage, Tormented Souls”.



Remaki horrorów są papierkiem lakmusowym dla producentów gier wysokobudżetowych.



Tormented Souls to przykład, że klasyczny survival horror ma przyszłość na scenie indie.

Czy tęskniłem za wysokobudżetowymi horrorami? Oczywiście, ale na szczęście natura nie znosi próżni i **wycofywanie się kolejnych dużych graczy z niszy sprawiło, że coraz więcej pojawiało się studiów chcących, by gatunek wrócił do korzeni**. By znów zaczął straszyć. I choć za nadużycie należałoby uznać stwierdzenie, że gdyby nie upadek serii Silent Hill czy Dead Space, nigdy światła dziennego nie ujrzałyby Amnesia, Outlast i Song of Horror, to spora jednak szansa, że przeszłyby bez echa – musiałyby bowiem walczyć o uwagę gracza z produkcjami, których fundusze na sam marketing przewyższałyby kilkukrotnie całe budżety wspomnianych perełek indie horroru. W 2023 sytuacja wydaje się o tyle bezpieczniejsza, że my, gracze, doskonale wiemy, gdzie nietuzinkowej grozy szukać, i żadne remaki nam tego nie przesłonią. Dlatego też powrót wielkich branży do straszenia może jedynie cieszyć, nawet jeśli ich zainteresowanie miałoby okazać się wyłącznie chwilowe.

Ponowne skupienie uwagi segmentu gier AAA na horrorze jest aktualnie sponsorowane przez ten sam czynnik, który początkowo sprawił, że wysokobudżetowe straszenie umarło. Rosnące koszty produkcji przy niepewnej stopie zwrotu inwestycji stały się gwoździem do trumny tej części rynku, a teraz, po wielu latach, okazuje się, że opracowywanie zamkniętych, relatywnie krótkich opowieści kosztuje mniej niż tworzenie gigantycznych gier z otwartym światem. Szczególnie jeśli można posłużyć się dziełem już istniejącym – nie ma co ukrywać, że **horror jest obecnie ogromnym beneficjentem mody na remaki**. Capcom pokazał, że da się na tym zarabiać, a inni posiadający w portfolio duże marki postanowili wskoczyć do pociągu i wykorzystać odnowione wersje klasyków jako papierek lakmusowy, by sprawdzić, czy warto wrócić do grozy na pełen etat. I właśnie dlatego **rok 2023 okaże się kluczowy dla najbliższej przyszłości gatunku**.

W pierwszej połowie roku wydane zostały remaki Dead Space'a oraz Resident Evil 4 – oba zyskały uznanie krytyków oraz graczy, a przy tym sprzedają się bardzo dobrze. Do grudnia mamy dostać odnowionego Silent Hilla 2, reboot Alone in the Dark, a także Alana Wake'a 2. O jakość sequela gry Remedy jestem spokojny, AitD wygląda na zapowiedziach nieźle (udostępniony jakiś czas temu darmowy prolog tylko to potwierdza), a w dobrego nowego SH2 uwierzę, gdy w niego zagram. Niemniej jeśli wymienieni w tym akapicie powtórzą komercyjny i artystyczny sukces Capcomu oraz EA, a „test run” zakończy się sukcesem, to – nie wątpię – pieniądz wyczują również inni wydawcy i doczekamy się prawdziwego renesansu straszenia premium.

> Horror w 2023 roku ma się dobrze, a może być tylko lepiej.

A jak się za horror weźmie „gamedevowy Hollywood”, to możemy być pewni, że prędzej czy później coś pójdzie nie tak, ktoś patrzący na gry z punktu widzenia słupków w Excelu wpadnie na doskonały pomysł, by nieco rozcieńczyć grozę, dodać więcej akcji, obniżyć pułap wejścia (patrz: Capcom tłumaczący przed premierą Village, dlaczego ta odsłona będzie mniej przerażająca od RE7). I jak natura nie znosi pustki, tak **branżowy Uroboros ponownie zje własny ogon, cykl zostanie powtórzony i straszenie okaże się nieopłacalne**. Tyle tylko, że tym razem zostaną z nami Amnesie, Outlasty, Song of Horrory i wszystkie inne straszaki, których twórcy dołożą wszelkich starań, byśmy mieli się czego bać(*). Dlatego też o przyszłość gatunku jestem nad wyraz spokojny – nawet jeśli branżowe molochy ponownie odwrócą się od survival horroru, to na straży naszych koszmarów pozostaną „indyki”. Innymi słowy:

What a time to be afraid! |CDA|

(*) A kto wie, może doczekamy się też – zapowiadanego od lat – horroru Hideo Kojimy? Wszak jego P.T. pozostaje jednym z najstraszniejszych przeżyć w historii gier.

UWAGA! Artykuł zawiera spoilery z gier BioShock, Tomb Raider (2013), Bloodborne oraz Brothers: A Tale of Two Sons.

LUDONARRACYJNY zdwrót głowy

Odczuwa mały dysonans: **Paweł Kicman**

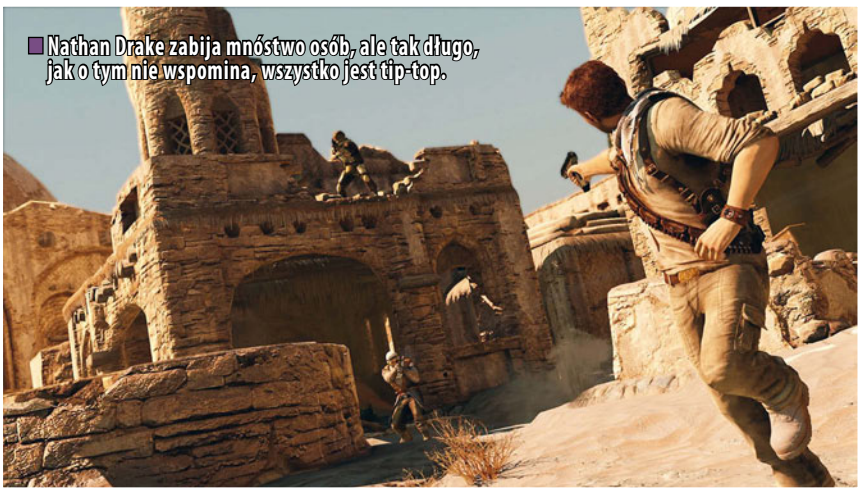
Co pomyślisz o facecie, który z zimną krwią i bez wyrzutów sumienia morduje kilkaset osób, a potem siada z ukochaną na kanapie, żeby popykać na konsoli? Psychopata? Cóż, nie. To Nathan Drake.

Temat, jaki poruszę w niniejszym tekście, jest bardzo problematyczny. Lata temu branża gier wideo spuściła na to zagadnienie zasłonę milczenia. Nie pisze się o nim, nie mówi się o nim, nie wymawia się nawet jego nazwy. Co miało zostać powiedziane, zostało powiedziane, a kolejne dyskusje zataczają koło. I właśnie dlatego o nim napiszę. Oto dysonans ludonarracyjny.

Jako pierwszy tego sformułowania użył w 2007 roku pracujący wtedy w Ubisofcie Clint Hocking. W eseju „Ludonarrative Dissonance in Bioshock" („Dysonans ludonarracyjny w BioShocku") zdefiniował ów termin jako **konflikt między elementem ludycznym (czyli rozgrywką) a narracją**. Jednak w tak uproszczonej postaci przywołana definicja jest niezwykle niezręczna. Według niej z dysonansem ludonarracyjnym mamy do czynienia wtedy, kiedy pojawia się rozbieżność pomiędzy tym, co w danej produkcji robimy „mechanicznie", a tym, dlaczego i w jakim kontekście to robimy. Spróbujmy na chwilę pozostać przy tak ogólnym rozumieniu tego zjawiska i poszukajmy dla niego odpowiedniego przykładu.

Najpierw strzelaj, potem... dalej strzelaj

W tym celu wróćmy do wspomnianego we wstępie Nathana Drake'a i serii Uncharted. Na pierwszy rzut oka dysonans zachodzi tutaj pomiędzy rozgrywką polegającą na zabijaniu setek ludzi a lekkoduszną, dobrotliwą naturą głównego bohatera. Po rozdzieleniu obu elementów widać jak na dłoni, że do siebie nijak nie pasują. Mamy tutaj konflikt między tym, co robimy, ponieważ gra wręcz zmusza nas do zabijania, a tym, jak ma się do tego historia, w której popełnianie ludobójstwa nie jest nawet komentowane. W odpowiedzi na taką krytykę reżyser Uncharted 4, Neil Druckmann, w wywiadzie dla portalu Rolling Stone chwali się jednym z najjaśniejszych punktów swojej kariery – umieszczeniem w omawianej grze trofeum o nazwie „Dysonans ludonarracyjny". Jak je zdobyć? Ot, zabijając



Nathan Drake zabija mnóstwo osób, ale tak długo, jak o tym nie wspomina, wszystko jest tip-top.

Im więcej wiesz, tym bardziej świat jest popaprany. Nie tylko w Bloodbornie.

tysiąc przeciwników. **Druckmann zbywa zarzuty, wskazując na to, że debata o konflikcie między rozgrywką i narracją w przypadku Uncharted nie ma sensu.** Ta seria nie opowiada o moralnych aspektach zabijania czy realiach życia najemników w krajach Trzeciego Świata. To lekkie, utrzymane w duchu Kina Nowej Przygody akcyjniaki o ukrytych skarbach i kłopotach wynikłych z ich szukania. I tutaj Druckmann trafia w punkt. Punkt, który jest kluczowy do pełnego zrozumienia krytyki Hockinga.

W BioShocku jedną z głównych osi narracji jest konfrontowanie się z dziewczynkami zwanymi Siostrzyczkami. Przy spotkaniu z nimi mamy dwa wyjścia. Możemy je zabić, pobierając od nich substancję zwaną Adam, pozwalającą zdobywać nowe moce i ulepszać te posiadane, albo oszczędzić, jednocześnie tracąc cenny zasób ułatwiający rozgrywkę. W warstwie fabularnej pierwsza opcja będzie zgodna z filozofią obiektywizmu – a raczej jej interpretacją twórców gry – w imię której moralnie słuszne jest stawianie własnego interesu ponad interes innych. Ten sposób myślenia bezpośrednio wiąże się z tematyką BioShocka, bo miasto Rapture – w grze przemierzamy jego podwodne korytarze – to ruina pozostała po aplikacji obiektywizmu w praktyce. Mamy więc tutaj bezpośrednie połączenie rozgrywki z tematem przewodnim historii. Akt pobrania substancji sprawia, że jako Jack (główny bohater) przedkładamy własną siłę nad dobro innych, a jako osoby grające zdobywamy tę siłę, udoskonalając nasze zdolności bojowe w rozgrywce. Oczywiście możemy też odrzucić obiektywistyczne podejście na rzecz pomocy Siostrzyczkom, ale na potrzeby argumentu skupimy się na opcji przeciwnej.

> Branża zwinnie unika niewygodnej dyskusji na temat dysonansu ludonarracyjnego.

Strzelam bo muszę

W tego typu połączeniu mechaniki z narracją Hocking upatruje pewnego problemu. Skoro w grze warstwy fabularną i gameplayową wiąże moralność obiektywizmu, pozwalając na obranie takiej ścieżki, to czemu jednocześnie pozbawia się nas wyboru w innych kluczowych kwestiach? Mowa konkretnie o podążaniu za poleceniami Atlasa, zmuszającego Jacka do pomocy legendarnym już „Would you kindly...?". Stoi to jednak w sprzeczności z zasadami obiektywizmu, w myśl których powinniśmy móc mężczyźnie odmówić(*). Zdaję sobie sprawę, że ten przykład nie jest najbardziej intuicyjny, ale tkwi w nim klucz do rozszyfrowania tego całego galimatiasu. Dysonans ludonarracyjny występuje według Hockinga tylko dlatego, że gra pozwala nam bezpośrednio poczuć połączenie narracji i rozgrywki poprzez tematyczne ich zawiązanie, a następnie to połączenie rozdziela.

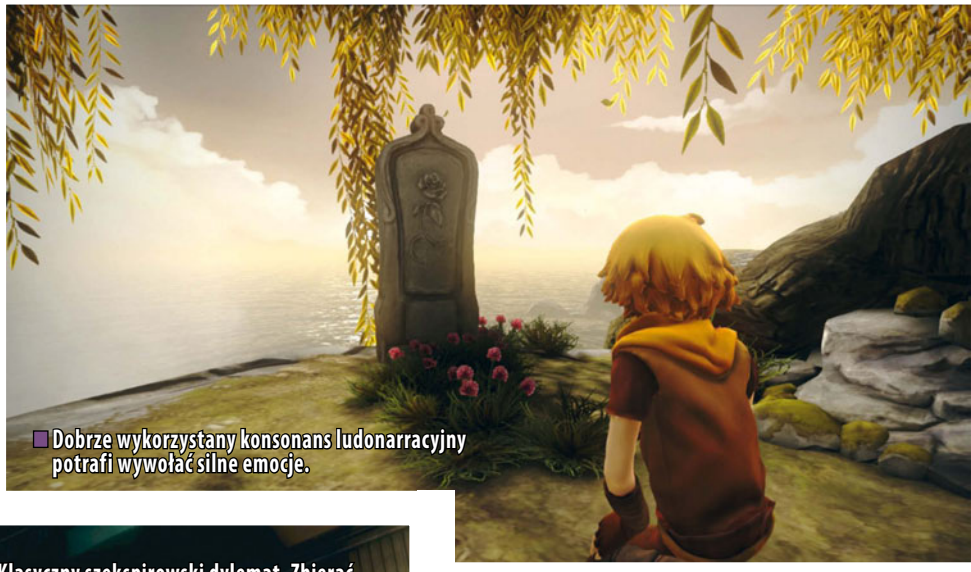
Dlatego przytoczona wcześniej odpowiedź Druckmanna na zarzuty wobec Uncharted jest w pełni usprawiedliwiona. W jego dziele zabijanie setek najemników nie wiąże się w żaden sposób z narracją. I właśnie ten zarzut – że gra w ogóle nie podejmuje kwestii morderstw – to strzał w stopę ze strony krytyków. Bo gdyby rzeczywiście Nathan Drake w pewnym momencie spojrzał w lustro i powiedział „O kurczę, może nie powinienem tak zabijać na lewo i prawo", a potem wrócił do radosnego wysadzania ludzi granatami, powstałoby pole dla pojawienia się dysonansu ludonarracyjnego. Jednak **przemoc w większości gier akcji jest po prostu skutkiem ubocznym rozgrywki polegającej na strzelaniu czy siekaniu wirtualnych zakapiorów, a nie motywem przewodnim** czy konsekwencją wpisaną w czynności wykonywane na ekranie.

Nie płacz nad rozlaną krwią

Niektórzy twórcy gier próbują poradzić sobie z dysonansem, co paradoksalnie prowadzi do jego powstania. Przykładem niech będzie kuzynka Uncharted, seria Tomb Raider (mowa tutaj »

(*) Tak, fabularnie jesteśmy zmuszeni do wykonywania poleceń, ale dla Hockinga to dodatkowy policzek, bo jego wolność wyboru ścieżki obiektywizmu zostaje nie tylko odebrana, ale wręcz wyśmiana przez grę. „Nie mamy pana plazmidu i co nam pan zrobi?".

o najnowszej trylogii). W grze z 2013 roku Lara Croft to młoda archeolożka bez ofiar na sumieniu. W pewnym momencie, walcząc o swoje życie, wypala z broni prosto w głowę agresora. Podobnie jak wtedy, gdy musiała zabić bezbronne zwierzę, bohaterka zalewa się łzami, nie mogąc pogodzić się z tym, co zrobiła. Na pierwszy rzut oka to naprawdę ciekawe rozwiązanie fabularne nie tylko pozwalające poczuć cenę przetrwania, ale też pogłębiające rys psychologiczny postaci. Segment, w którym wraz z Croftówną zabijamy po raz pierwszy, realizuje motyw walki o życie zarówno poprzez rozgrywkę, jak i narrację, zmuszając nas oraz Larę do samoobrony. Daje nam



Dobrze wykorzystany konsonans ludonarracyjny potrafi wywołać silne emocje.

Klasyczny szekspirowski dylemat. Zbierać Adam czy nie zbierać? Oto jest pytanie.

to jednak warunek niezbędny do późniejszego odczucia dysonansu ludonarracyjnego.

Od tego momentu jest już z górki. Dysonans przychodzi, kiedy Lara bez zająknięcia przedziera się przez kolejne lokacje, zostawiając za sobą stosy trupów. Najpierw gra sugeruje nam, że będziemy zmuszeni do zabijania, żeby przetrwać, a sam akt może odcisnąć się na kondycji psychicznej bohaterki. Każe nam sądzić, iż w trakcie rozgrywki będziemy za pomocą naszych decyzji gameplayowych realizować ten morderczy survival, który nie pozostanie bez konsekwencji. Ale nic takiego się nie dzieje. Możemy przejść przez całą trylogię niczym Rambo i w żaden sposób nie wpłynie to na opowiadaną historię czy rozwój protagonistki. W pewnym sensie to odwrotna sytuacja niż w BioShocku, gdzie dostajemy wybór – pozyskać Adam czy nie – który jest przekreślony przez kontrolę, jaką nad bohaterem ma Atlas. **Dysonans w Tomb Raiderze rodzi się przez to, że gra początkowo nie daje nam wyboru – musimy zabić albo zginiemy – a następnie pozwala swobodnie mordować bez konsekwencji**, i to nie zawsze w celu przetrwania.

A komu to wadzi?

Ale zastanówmy się: kto z nas tak naprawdę poczuł ten dysonans, grając w BioShocka czy Tomb Raidera? A kto uważa, że zarówno zwrot akcji w pierwszej grze, jak i dramatyzm walki o przetrwanie w drugiej to mocne strony tych produkcji? Stawiam konia z rzędem, iż na drugie pytanie odpowiedziało twierdząco znacznie, znacznie więcej osób niż na pierwsze. Czy w takim razie ten cały dysonans ludonarracyjny jest prawdziwym problemem? Bo nawet jeśli się pojawi i zostanie zauważony, to przecież wcale nie sprawi, że gra stanie się zła. Szczególnie że po prostu **nauczeni jesteśmy zawieszać niewiarę, tłumaczyć sobie nieścisłości i przymykać oko na dziury w logice**.

Swoją drogą, niektórzy sądzą, że zjawisko dysonansu może nawet wyjść produkcji na dobre! Nick Ballantyne w swoim tekście na portalu GameCloud zauważa, że drastyczne oderwanie rozgrywki od narracji może stać się narzędziem choćby do zaszczepienia niepokoju. W końcu wywalenie do pulpitu w Arkham Asylum czy czytanie zapisów z karty pamięci w Metal Gear Solid to celowe zabiegi, które burzą iluzję świata przedstawionego, żeby wywołać konkretne emocje. Jednak przypadki wyeliminowania czy wykorzystania dysonansu ludonarracyjnego według mnie nie zamykają tego tematu. Skoro jednak narracja i rozgrywka mogą czasem drastycznie się rozjechać (zwłaszcza że nam to za bardzo nie wadzi), to muszą też istnieć sposoby na to, aby je ściśle ze sobą łączyć.

Pacyfista i bestia wchodzą do baru

Wspomniałem, że przemoc w wielu produkcjach jest skutkiem ubocznym gameplayu pełnego akcji i gry raczej rzadko traktują ją jako problem do rozwiązania w swoim świecie. Nawet jeśli się to zdarza, to albo na potrzeby fabularnego twistu (Spec Ops: The Line), albo jako punkt wyjścia sam w sobie usprawiedliwiający rozgrywkę (Hatred, Manhunt).

Nieco inaczej przemoc została wykorzystana w Undertale, niezależnym erpegu stworzonym przez Toby'ego Foksa. W tej na pozór skromnej grze wcielamy się w przemierzające tajemnicze podziemia dziecko. Na swojej drodze spotykamy szereg istot, które po wygranej walce możemy zgładzić lub oszczędzić. Oczywiście z fabularnego punktu widzenia każda postać będzie miała swoje motywacje i cele, więc i nasze reakcje na enpeców mogą okazać się różne. Jednak niezależnie od podjętych wyborów mechanika sprowadza się do starć. Nawet jeśli zechcemy darować życie niektórym istotom, czekają na nas sekwencje rodem z gatunku bullet hell. Każda z nich jest unikatowa i nie tylko oddaje charakter stworzenia, z którym się mierzymy, ale też sama w sobie opowiada historię poprzez to, jak została zaprojektowana. **Stanowiąc komentarz na temat naszych przyzwyczajeń do walki, przemocy i zabijania w grach, Undertale sprawnie łączy swoją głębię fabularną z rozgrywką.** Jako osoby grające czujemy, że nasze decyzje oraz to, jak je realizujemy „mechanicznie", w bezpośredni sposób odpowiadają temu, jak rozwija się historia i jakie konsekwencje mają nasze działania.

Innym **doskonałym przykładem tego, jak można sprawnie powiązać elementy ludyczne i narracyjne, są gry studia FromSoftware, a szczególnie Bloodborne**. Jedną z jego ciekawszych (choć może zbyt słabo wykorzystanych) mechanizmów stanowi Wgląd. Zdobywamy go m.in. poprzez odkrywanie konkretnych lokacji, pokonywanie bossów, używanie specjalnych przedmiotów czy wchodzenie w interakcje z niektórymi postaciami. Fabularnie Wgląd jest miarą tego, jak dobrze widzimy „prawdziwy" świat, który pozostaje pod znaczącym wpływem Wielkich, eldritchowskich istot, których zrozumienie dalece wykracza poza zdolności pojmowania zwykłego człowieka. Jednak zdobywanie Wglądu wiąże się z konsekwencjami nie tylko fabularnymi, ale też mechanicznymi. Wraz z przyrostem tej statystyki zaczynają się pojawiać nowi wrogowie, odblokowują się ścieżki dialogowe czy dźwięki w tle. W dodatku im większy Wgląd, czyli im bliżej jesteśmy niewypowiedzianych tajemnic Wielkich, tym mniejsza odporność na mogący nas zabić efekt Szału. Zgrabnie łączy to lovecraftowskie popadanie w szaleństwo ze wzrostem wiedzy, ponadto ma swoje implikacje w samej rozgrywce. Jakby tego było mało, wysoki Wgląd oznacza też zmniejszenie Bestialstwa, co idealnie koreluje z odbywaną przez nas podróżą Łowcy: od walki z bestiami i groźbą stania się jedną z nich do zmierzenia się z koszmarem Wielkich poprzez odkrywanie kolejnych tajemnic.

Gdzie dwóch braci współpracuje, tam gracz korzysta

Jednak trudno mi znaleźć lepszy przykład stworzenia ludonarracyjnego konsonansu (czyli przeciwieństwa dysonansu) niż to, jak zrobiono to w Brothers: A Tale of Two Sons. W trakcie gry sterujemy tytułowymi braćmi szukającymi leku dla swojego umierającego ojca. Jednak w odróżnieniu od wielu podobnych produkcji kontrolujemy w niej obie postacie naraz. Lewą ręką poruszamy i wykonujemy akcje jednym z braci, prawą – drugim. To, czego nie potrafi młodszy (np. pływać), umie starszy, tam, gdzie nie wciśnie się większy, zmieści się mniejszy itd. Dość szybko uczymy się, jak sprawnie kontrolować obu protagonistów jednocześnie, a także jak uzupełniają się oni zarówno pod względem mechaniki rozgrywki, jak i charakterologicznie. Do czasu. Otóż pod koniec historii starszy z braci ginie, a my jesteśmy zmuszeni wrócić do ojca, prowadząc tylko jedną postać. Nagle nie tylko doznajemy pustki emocjonalnej i fabularnej, ale też czujemy ją fizycznie. Teraz jedna z naszych dłoni leży bezczynnie na padzie czy klawiaturze, wynosząc stratę poza ekran monitora i zakodowane skrypty.

Kulminacją tego konsonansu jest sytuacja, w której stajemy nad taflą wody, a jak wspomniałem, młodszy brat nie potrafi pływać. To jednak nie tylko przeszkoda mechaniczna. Nieco wcześniej dowiadujemy się, że strach przed wodą i pływaniem bierze się z traumy po utracie matki, która utonęła. Bohater w końcu pokonuje swój lęk, ale z perspektywy osoby grającej staje się to czymś znacznie więcej niż prostą sekwencją pływania. Otóż żeby dotrzeć na drugi brzeg, musimy użyć przycisku akcji przypisanego do... starszego brata! W ten sposób narracja ponownie przenosi się na fizyczny akt grania, sprawiając, że doznanie – zarówno nasze, jak i młodszego z rodzeństwa – staje się spójniejsze.

Usypywać kopce, a nie kopać dołki

Wspomniałem na początku, że dysonans ludonarracyjny stał się niewygodnym tematem do dyskusji, przez co branża przez ostatnie lata zwinnie jej unika. Wydaje mi się, że głównym tego powodem jest nie tyle niezrozumienie samego zjawiska (choć nie wykluczam, że to ważny czynnik), ile zignorowanie konsekwencji jego istnienia. Zamiast skupiać się na krytykowaniu przez pryzmat obecności lub nieobecności dysonansu, **powinniśmy debatować o tym, jak tworzyć konsonans. Chwalić gry, które w harmonijny sposób łączą rozgrywkę i opowieść, a nie pastwić się nad tymi, którym się to nie udaje.** Szczególnie że, jak już ustaliliśmy, istnienie dysonansu ludonarracyjnego wcale nie sprawia, że dzieło automatycznie staje się gorsze. Krytycy zapędzili się w kozi róg, próbując przypisać dysonans do każdej napotkanej produkcji – często błędnie – co finalnie nie wniosło do dyskusji nic konstruktywnego.

W Undertale walka jest narracją, a narracja jest walką. Czy jakoś tak.

Gry to niezwykle szybko rozwijające się medium, które z roku na rok oferuje więcej możliwości. Twórcy i twórczynie szukają nowych sposobów na zaangażowanie osób grających i włączenie ich w opowiadane historie. Jasne, nie każda produkcja będzie stawiała akcenty podobnie, ale każda składa się zarówno z warstwy ludycznej, jak i narracyjnej. Przez długi czas traktowano obie te strefy jako równoległe byty, które w wyniku prostego dodawania powinny zsumować się w kompletny zestaw wrażeń. Szukając jednak konsonansu ludonarracyjnego, można znaleźć sposób na powiązanie ich w jedną, żywą i spójną tkankę. Dzięki temu gra ma szansę zaoferować większą immersję, lepiej zaakcentować historię i przede wszystkim dostarczyć nam doznań wykraczających poza to, do czego nas komputerowa rozrywka przez lata przyzwyczaiła. To droga do głębszego poczucia interaktywności, w której naciśnięcie przycisku na kontrolerze nie tylko spowoduje reakcję na ekranie, ale też nada jej dodatkowe znaczenie. |CDA|

> Zamiast skupiać się na krytyce gier obarczonych dysonansem, należy szukać sposobów na tworzenie konsonansu.

W Hitmanie dysonans ludonarracyjny jest chętnie wykorzystywany przez twórców do tworzenia specyficznego humoru obecnego w tej serii.

BOMBOWA GRA!

Historia Sapera

Robi dobrą minę do dobrej gry: **Smuggler**

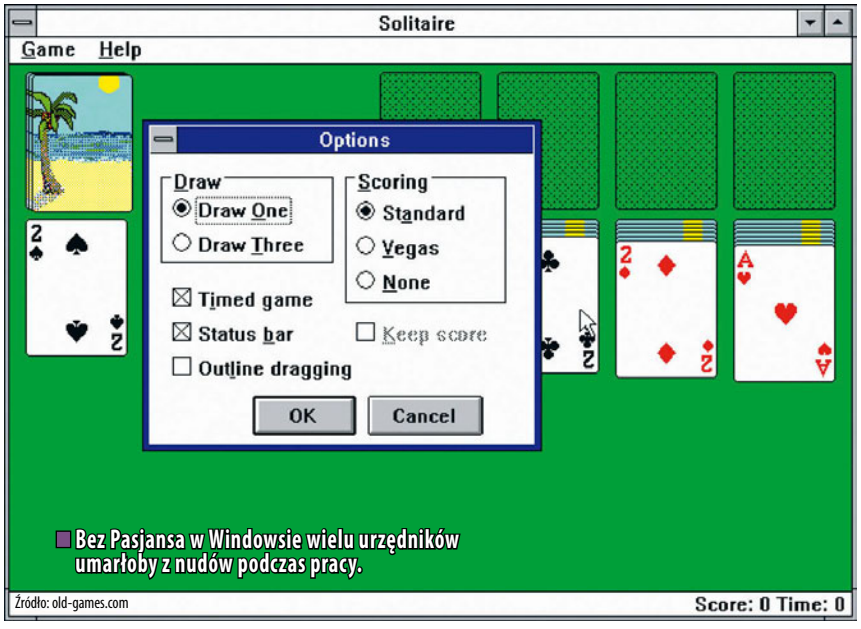
Krótka, pozornie prosta, piekielnie uzależniająca – jej ofiarą padł sam Bill Gates! – wiecznie żywa gra. Każdy ją zna i każdy (jeśli tylko ma ze 30 lat) pewnie w nią kiedyś grał. Oto historia Sapera i jego przyrodnich braci.

Choć ta opowieść dotyczy Sapera, zacząć muszę od kilku innych tytułów mniej lub bardziej z nim związanych. Bez wzmianki o nich historia ta byłaby bowiem niepełna. Rozpoczniemy więc od gry, którą mogliśmy odpalić po uruchomieniu Windowsa 3.0, gdyż stanowiła jego integralną część. A zwała się...

Solitaire

Stworzył ją w Microsofcie latem 1988 roku ówczesny stażysta – Wes Cherry (który zresztą nie dostał za to ani grosza). W sumie była to pecetowa wersja jednej z popularniejszych odmian „stołowego" pasjansa o nazwie Klondike.

Pojawienie się Pasjansa w Windowsie 3.0 miało oswoić ludzi z... obsługą myszki. W grze należało bowiem unosić i przekładać karty na pulpicie, czyli wykonywać „drag & drop". Może wyda się wam to dzisiaj dziwne, ale dla wielu użytkowników, tak początkujących, jak i doświadczonych, ale przyzwyczajonych do pracy pod DOS-em na klawiaturze, takowe działania były czymś, co dopiero musieli opanować. A że najlepiej uczyć się przez zabawę, Microsoft uznał, iż Pasjans się tu idealnie sprawdzi. Tak przynajmniej twierdzili przez lata oficjele „Małomiękkiego".



Bez Pasjansa w Windowsie wielu urzędników umarłoby z nudów podczas pracy.

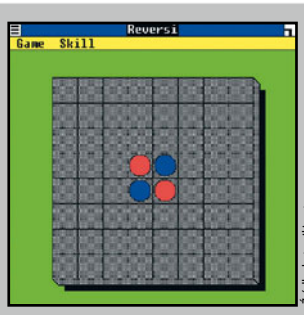
Źródło: old-games.com

Jakiś czas temu dawny menadżer produktu wyznał jednak, że tak naprawdę chciano, aby ludzie częściej korzystali z komputerów z systemem Windows i czuli się przy tym bardziej komfortowo. **Gra miała w oczach użytkowników „uczłowieczać" zarówno ten system operacyjny, jak i peceta**, pokazując im, że komputer może służyć nie tylko do pracy, a Windows w gruncie rzeczy jest równie łatwy w obsłudze, co samo Solitaire.

Niezależnie od intencji twórców jedno jest pewne: ludzie pokochali Pasjansa. Miliony roboczogodzin poświęcono w biurach na układanie kart. W swoim czasie był to – wedle Microsoftu – trzeci najczęściej używany program uruchamiany spod Windowsa (po Wordzie i Excelu). Gra ta – i nie mówię o wszystkich jej wersjach, a tej konkretnej – do dziś cieszy się sporą popularnością. W 2020 roku szacowano, że **pasjans codziennie układany jest jakieś... 100 milionów razy. W 2019 Solitaire trafiło do World Video Game Hall of Fame.**

MEP po raz pierwszy

Powodzenie Pasjansa nie umknęło uwadze menadżerów Microsoftu. Panowie pomyśleli sobie, że skoro ludzie chcą grać w takie gry (po latach nazwano je „casualowymi"), to czemu by nie dać



Źródło: betawiki.net

CZY WIESZ, ŻE...

Solitaire nie było pierwszą grą wbudowaną w Windowsa. Wyprzedziła ją o parę lat komputerowa wersja układanki logicznej Reversi (znanej też jako Othello), która pojawiła się wraz z systemem Windows 1.01. Pierwotnie zresztą planowano stworzenie dwóch innych gier – Puzzle oraz Chess.

CZY WIESZ, ŻE...

Jakiś czas po wprowadzeniu MEP na rynek do Microsoftu zgłosili się ludzie z agencji Reutera i zapytali, czy firma mogłaby sporządzić dla nich jakieś 20 tys. kopii pakietu. Chodziło im o jego specjalną wersję z... wyciętymi wszystkimi grami. Pozostać miał tylko wygaszacz ekranu! Szefowie agencji obawiali się bowiem, że ich pracownicy zamiast wykonywać swoje obowiązki, będą grać. Dlaczego więc nie poprosili, by zwyczajnie sprzedać im tylko ów wygaszacz, tego nie wiem. Ale że chcieli zapłacić za wybrakowane MEP pełną cenę, Microsoft spełnił ich życzenie.

im więcej tego rodzaju softu. I tak narodziła się idea stworzenia MEP – Microsoft Entertainment Pack (znanego też jako Windows Entertainment Pack) – czyli zestawu małych, czysto rozrywkowych programów, które użytkownicy Windowsa będą sobie mogli zainstalować w systemie. O ile wcześniej wyłożą na to 39,95 dolarów.

Microsoft Entertainment Pack

Aby stworzyć MEP, powołano zespół o nazwie Entry Business, którego oficjalnym zadaniem było uczynienie systemu Windows atrakcyjniejszym dla użytkowników „domowych" i małych firm. Przy czym ów projekt wcale nie miał wysokiego priorytetu ani budżetu. Wprost przeciwnie. Do tego spotkał się z silnym oporem części kadry zarządzającej Microsoftu, do czego jeszcze wrócimy. I choć w końcu udało się ideę „przepchnąć", to według szefostwa była to rzecz tak błaha i niegodna uwagi, że nie powinno się angażować do jej realizacji żadnych firmowych programistów, których opłacony czas pracy należało spożytkować z większym sensem. Menadżer tego produktu – niejaki Bruce Ryan – był więc w kropce. Jak zrobić MEP, nie dysponując praktycznie żadnymi środkami i zasobami? (Zaangażowanie specjalistów spoza Microsoftu nie wchodziło wtedy w grę – firmowy soft mogli tworzyć tylko firmowi pracownicy!). Odpowiedź na to pytanie brzmiała...

Bogus Software

W Microsofcie istniała wtedy bowiem nieformalna grupka zwąca się Bogus Software (co można z grubsza przetłumaczyć jako Lipne Oprogramowanie), której członkowie tworzyli dla własnej przyjemności rozmaite nieduże gry oraz programy użytkowe na PC i Maca. Wymieniali je między sobą, część puszczali w lokalnej sieci (np. wygaszacz ekranu). Ich bezpośredni szefowie patrzyli na tę działalność przez palce, rozumiejąc, że czasem każdy musi w jakiś sposób odreagować w pracy, która często przeciąga się długo poza ustawowe godziny. Ryan wiedział o istnieniu Bogus Software i przedstawił członkom grupy propozycję: **weźmiemy wasze gry i wydamy jako Microsoft Entertainment Pack**.

Niemniej pojawił się pewien problem z wynagrodzeniem – w końcu panowie często „dzióbali" swoje programy w godzinach pracy. Formalnie więc można było je po prostu potraktować jako firmowy soft Microsoftu i wydać, nie płacąc autorom ani grosza. Ale jak udowodnić, że czegoś tam jednak nie zrobili w domu? Do tego część gier wymagała rozmaitych poprawek czy zmian, nad którymi sami twórcy musieli jeszcze troszkę posiedzieć, i to raczej nie w biurze. Wybrnięto z tego w sposób salomonowy. Nie zapłacono im choćby centa, ale (współ)autor każdego wykorzystanego programu miał dostać akcje Microsoftu o wartości 650 dolarów (odpowiednik dzisiejszych 3000 „zielonych") oraz... mobilną ośmiobitową konsolkę NEC TurboExpress. „Bogusie" uznali to za dobry deal i przystali na warunki.

MEP nabiera kształtów

Do tego jeszcze pojawili się programiści spoza grupy – tacy, co też coś tam sobie klecili na boku i byli zainteresowani wydaniem swych dzieł. W sumie więc zebrano kilkanaście programów, z czego większość stanowiły gry. A po odsianiu np. klonów już istniejących komercyjnych tytułów, do których Microsoft nie miał praw, czy tworów, które sprawiały problemy techniczne, wyselekcjonowano finałową siódemkę.

Taipei, czyli madżong – jedna z gier z pierwszej odsłony MEP.

Źródło: mobygames.com

Były to dwie karcianki (Cruel i Golf – w sumie warianty Pasjansa), Pegged (odmiana Reversi albo, jak wolicie, Samotnika), Taipei (madżong), TicTactics (czyli kółko i krzyżyk, ale rozgrywane w 3D) oraz bliźniak Tetrisa, który zdaniem decydentów miał stanowić „lokomotywę" tego zestawu. Wokół ostatniego tytułu zrobiło się zresztą mnóstwo zamieszania związanego z prawami autorskimi – Microsoft myślał, że je ma, więc może tego klona bez problemu opublikować. Ale potem sprawa okazała się dużo bardziej skomplikowana... Niemal do ostatniej chwili nie było wiadomo, czy Tetris znajdzie się

»

Tajemnica sukcesu Sapera? Jest prosty, szybki, wciągający i zmusza do myślenia.

„Gra dla obiboków". Widzicie arkusz kalkulacyjny za Saperem?

Zdjęcie: mobygames.com

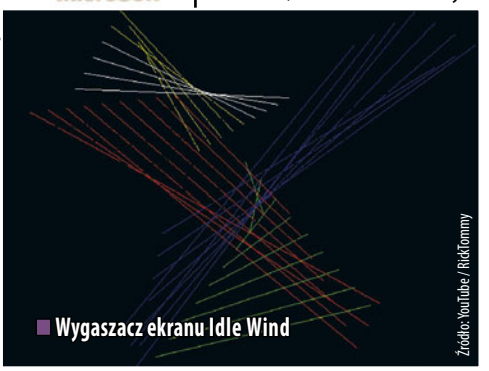
CZY WIESZ, ŻE...

Gdy wypuszczono składankę „The Best of MEP", nie było w niej Sapera! Przyczyna? Dość prosta – gra stanowiła już wtedy integralną część Windowsa.

Zdjęcie: mobygames.com

Pudełko MEP z naklejką informującą o obecności w pakiecie Tetrisa.

w zestawie – przygotowano nawet opakowania MEP bez informacji o tej grze. A gdy w końcu udało się pomyślnie i wręcz „za pięć dwunasta" zakończyć negocjacje, naklejono na pudełkach nalepki z wiadomością, że zestaw zawiera również Tetrisa. Kolekcję zamykał jedyny „użytek" – wygaszacz ekranu IdleWild. Pomijając Tetrisa, niebędącego autorskim pomysłem ludzi z Microsoftu, z tego, co wymieniłem, wyłącznie wygaszacz przetrwał próbę czasu i pozostał w ludzkiej pamięci. (Efekt „tańczących linii" czy fajerwerków – pamiętacie, stare konie, prawda?).



Źródło: YouTube / RickTommy

Wygaszacz ekranu Idle Wind

Osoby spostrzegawcze zauważyły zapewne, że wyliczyłem tylko sześć pozycji spośród siedmiu zawartych w MEP. Owszem, bo ta ostatnia zasługuje na oddzielny akapit (a nawet kilka bardzo sporych akapitów). Zwała się ona Win Mine (albo WinMine, sam Microsoft nie był w tej sprawie konsekwentny), ale wam znana jest raczej jako...

Saper (Minesweeper)

Ludziom po trzydziestce tej gry przedstawiać nie muszę – to trochę tak, jakby koneserom klasycznego rocka tłumaczyć, kim byli Beatlesi, Elvis Presley czy Rolling Stonesi. Ale że czytują nas także młodzi fani rapu i reggae, to wyjaśnię w skrócie: mamy podzielone na kwadratowe pola trzy plansze (każda to kolejny poziom trudności), na których program w sposób losowy(*) rozmieszcza określoną liczbę niewidocznych dla nas min. Musimy wykryć je i oznaczyć. Jak? Klikamy na wybrany kwadrat. Jeśli trafimy na bombę, to cóż – game over. Jeśli nie, kwadracik znika, a wraz z nim wszystkie inne w okolicy, niezawierające miny. Jeżeli po kliknięciu gdzieś pozostał zasłonięty czworokąt, to wiesz, że znajduje się pod nim lub obok niego wybuchowa niespodzianka. Na niektórych odkrytych polach pojawiają się liczby informujące, ile min zakopano w bezpośrednim sąsiedztwie. Analizując owe wartości, da się wydedukować, gdzie czai się bomba (trzeba oznaczyć ją flagą), a które kwadraty są „czyste", co pozwala odsłaniać kolejne pola.

> „Nie sądzę, że w ogóle powinniśmy sprzedawać gry! To zniszczy naszą reputację!".
>
> JEDEN Z MENADŻERÓW MICROSOFTU

I to wszystko. Nie ma tu punktacji, jest tylko licznik mierzący czas, jaki poświęciliśmy na rozminowanie planszy. Zatrzymuje się w momencie, gdy zostają nam same kwadraty z bombami... albo gdy wylatujemy w powietrze. Czyli to w sumie **bardzo krótka gra o prostych zasadach, wymagająca jednocześnie dedukcji i zawierająca element losowości, który wzbudza dodatkowe emocje**. I rzec muszę, że to naprawdę jest CHOLERNIE wciągające.

Skąd się wziął Saper?

Później mówiono, że nadszedł od północy, od Bramy Powroźniczej... Ehm, przepraszam, rozmarzyłem się. No więc Sapera zasadniczo stworzył w 1989 roku Curtis J. Johnson (1961-2014). Był on nowym pracownikiem Microsoftu, a w biurze zaprzyjaźnił się z Robertem Donnerem, również „świeżakiem" – przyjęto ich do firmy niemal w tym samym czasie. Donner miał już pewne doświadczenie w pisaniu gier, bo wydał na Apple'a II dwa tytuły pod szyldem Casablanca Software, adaptacje planszówek: Clue – Master Detective oraz Risk.

Zdjęcie: minesweeper.info

Curtis J. Johnson wymyślił Sapera.

Zdjęcie: minesweepergame.com

Robert Donner stworzył windowsową wersję gry.

Podpisując się jako Duff Software, panowie dla rozrywki tworzyli po pracy rozmaite drobne programy, w tym także gry. Jedną z nich była trójwymiarowa wersja kółka i krzyżyka (3-D TicTacToe, które zresztą po pewnych zmianach zostało umieszczona w MEP jako TicTactics), inną – **PM Mine działające pod systemem OS/2. Ów pierwowzór Sapera odbiegał nieco od swojej finalnej wersji**, np. kursor miał kształt stopy, ukryte bomby dało się nie tylko oznaczać, lecz także neutralizować, a cel gry stanowiło nie unieszkodliwienie wszystkich min, ale bezpieczne dotarcie z lewego dolnego do prawego górnego rogu planszy.

Przybyli saperzy pod Okienka

Po pewnym czasie Johnson wprowadził do swej gry kilka zmian – najważniejszą była rezygnacja z „dotarcia do celu", teraz gracz musiał koniecznie oczyścić z min całą planszę. Dodał trzy różnej wielkości mapy (nazwane odkrywczo Beginner, Intermediate, Expert) i zlikwidował zbierane na planszy monety, którymi dało się „okupić" wdepnięcie na minę. Odtąd, jak prawdziwy saper, gracz mógł pomylić się tylko raz. Do tego pojawił się limit czasu na ukończenie każdego poziomu.

Donnerowi gra się bardzo spodobała, więc przepisał ją pod Windowsa i wrzucił do sieci lokalnej jako WinMine'a. W tej konwersji nieco pomógł mu trzeci członek Duff Software, opisany na liście autorów jako LarryH, czyli Larry Houch, o którym wszelako nic mi nie wiadomo, bo gdzieś po prostu przepadł i internet milczy na jego temat. Gierka szybko zyskała popularność i tym samym masę darmowych testerów zgłaszających autorom swe uwagi i sugestie. („Było to bardzo dobrze przetestowane oprogramowanie", nieco

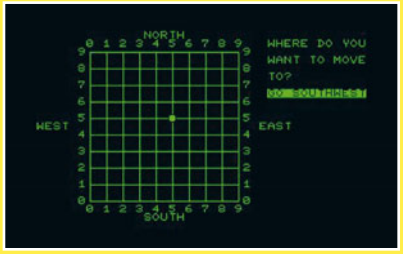
POLA DO POPISU

Microsoft Minesweeper oferuje trzy domyślne konfiguracje plansz. Pierwsza ma rozmiar 8 × 8 pól (lub w niektórych wersjach 9 × 9) i 10 min, druga to 16 × 16 pól z 40 minami, a ostatnia to zwykle 30 × 16 pół z 99 minami. W nowszych odmianach Sapera pojawiła się możliwość modyfikowania tych parametrów i tworzenia własnej planszy.

(*) W praktyce raczej pseudolosowo, tzn. dość często tworzą się pewne powtarzalne układy min, co doświadczeni gracze potrafią dostrzec i wykorzystać do możliwie szybkiego oczyszczenia planszy.

SAPER - INSPIRACJE

Zasady swej gry Curtis J. Johnson zaczerpnął z co najmniej dwóch innych tytułów, ale – jak sam przyznał – po latach nie pamiętał już, z których konkretnie. Dziennikarz Eurogamera twierdził wprawdzie, że jedną z nich musiało być Mined-Out (1983) na ZX Spectrum, ale Johnson potem temu stanowczo zaprzeczył. „Miałem grę na Macintosha (...). Myślę, że została napisana w Basicu i działała bardzo wolno (...)", wspominał. „Wymagała przejścia od lewego górnego rogu do prawego dolnego. Była też *(inna – dop. red.)* gra na komputerze typu mainframe, w którą grałem w liceum i która rysowała całą planszę na papierze po każdym ruchu".



Na podstawie tych słów można z dużą dozą pewności rzec, że źródłem inspiracji była jedna z dwóch gier na mainframe: albo The Cube stworzone w latach 60. (bit.ly/Cube_game), albo Hurkle z 1973 roku, które polegało na zlokalizowaniu pewnego stworzenia ukrytego na siatce o rozmiarach 10 × 10. Co do gry na Maca, być może chodzi o Relentless Logic z 1985 (gracz poruszał się po polu minowym). To co prawda tytuł wydany oficjalnie tylko na PC, ale ktoś mógł go „sklonować" na Macintoshu w Basicu.

sarkastycznie stwierdził Charles Fitzgerald, jeden z późniejszych menadżerów zespołu Entry Business). Do grona zagorzałych fanów WinMine'a należał Bill Gates.

Sapergate(s)

Gates był i jest człowiekiem zasadniczym, podobnie jak jego ówczesna prawa ręka, Steve Ballmer. Nie ogląda telewizji, nie gra w gry. No dobra, kiedyś zdarzyło mu się napisać jedną na PC (i to w dodatku jako pierwszemu w historii; moją opowieść o tym możecie przeczytać tutaj: bit.ly/Donkey_gra), ale był to grzech młodości. Krótko mówiąc, **Gates do miłośników gier komputerowych nigdy się nie zaliczał, podobnie jak spora część ówczesnej kadry zarządczej Microsoftu**. („Nie było nikogo na żadnym wyższym szczeblu firmy, kto spędzałby czas, grając w gry", jak mówił Ryan). W tamtych czasach firma w ogóle nie zajmowała się grami, koncentrując się wyłącznie na tworzeniu oprogramowania dla biznesu i kolejnych wersji Windowsa. „Microsoft był pełen bardzo poważnych ludzi. (...) Pamiętam, jak siedziałem na spotkaniu z jednym z dyrektorów *(odpowiedzialnych za – dop. red.)* Windowsa, który z dumą oświadczył: »Nie tracę czasu na czytanie beletrystyki. Czytam tylko literaturę faktu«. Jakby to był powód do dumy!", wspominał Ryan.

Co zatem skusiło Gatesa, by uruchomić na swym komputerze WinMine'a, tego nie wiem i pewnie nigdy się nie dowiem. W każdym razie spróbował – a grywał wyłącznie na mapie Beginner – i wsiąkł po uszy. Do tego stopnia, że zaczął wręcz obsesyjnie śrubować osiągane wyniki. „Wtedy zdałem sobie sprawę, jak wiele cennego czasu może zmarnować ta gra", powiedział Donner, gdy się o tym dowiedział. W sumie nieco się wystraszył fiksacją Szefa Wszystkich Szefów na punkcie jego dzieła.

Źródło: minesweepergame.com

WinMine – zaawansowany prototyp Sapera, jeszcze z kursorem w kształcie stopy.

Jak wspomina Ryan, pewnego dnia dostał niespodziewanie maila od Gatesa, w którym ten chwalił się, że wyczyścił całą mapę w 10 sekund, i dopytywał, czy to dobry wynik. Menadżer odparł, że jak najbardziej, bo rekord to osiem sekund. (Skromnie nie dodał, że to on go ustanowił). **Założyciel Microsoftu, próbując prześcignąć aktualnego mistrza, zaczął zaniedbywać nie tylko swoje obowiązki, ale też narzeczoną**, Melindę French. Zirytowana tym przyszła pani Gates wywarła na swoim partnerze odpowiednią presję... przez co potulnie skasował on WinMine'a z komputera, obiecując solennie, że już nigdy, przenigdy w to nie zagra. Ale wiecie, jak to jest z nałogiem...

Tylko jedną partyjkę!

Pewnego niedzielnego popołudnia Ryan odebrał w domu kolejnego maila od Gatesa. Bill chciał, aby Bruce pilnie udał się do siedziby Microsoftu, do gabinetu ówczesnego prezesa, Mike'a Hallmana. Gdy zdziwiony i zaniepokojony tym wezwaniem Ryan dotarł na miejsce, rozpromieniony Gates wskazał na ekran służbowego peceta Hallmana. „Hej, chyba właśnie ustanowiłem nowy rekord!", powiedział. I rzeczywiście zaliczył pierwszą planszę w pięć sekund! Czujecie to? Poszedł w niedzielę do pracy tylko po to, żeby pograć w Sapera na czyimś kompie! (Tu wyjaśniam, że ponieważ plik high score w WinMinie był ogólnodostępny i prosty w edycji, to przyjęło się, aby ustanowione w grze rekordy potwierdzać albo wydrukowanym zrzutem ekranu, albo pokazaniem wyniku jakiemuś świadkowi).

Gdy wieść o tym dotarła do French, ta wkurzyła się już nie na żarty. Wezwała Ryana do swego biura i stanowczo zażądała, aby odciął Gatesa od tej gry. „Bill ma do podjęcia wiele ważnych decyzji, a to nie powinno zajmować *(jego – dop. red.)* czasu!", oznajmiła. Bruce był w kropce – bo jak dyplomatycznie, ale stanowczo powiedzieć Gatesowi, żeby raz na zawsze dał sobie spokój z WinMine'em? I jak niby miałby to wyegzekwować? Dumał, dumał i wydumał. Postanowił tak „wymaksować" ów rekord, by Bill nie mógł go pobić i całkowicie się zniechęcił.

To zaszło za daleko!

W tym celu stworzył nieduży programik, który... sam grał w WinMine'a, tzn. wykonywał pierwszy ruch. Jako że szczęście ma w tej grze pewne znaczenie, w końcu trafia się takie ułożenie min, iż program może wyczyścić całą planszę w... sekundę. Jednym kliknięciem. Ryanowi los sprzyjał, bo taki układ min pojawił się bardzo szybko, bodaj po zaledwie czterech godzinach od uruchomienia „bota". Menadżer posłał czym prędzej zrzut ekranu z tym wynikiem do Gatesa, pisząc: „Przykro mi, ale pański pięciosekundowy rekord został właśnie pobity przez program komputerowy". Niedługo potem dostał maila, w którym Gates nieco smętnie stwierdził: „Komputer jest ode mnie lepszy. To zaszło za daleko. Skoro maszyny mogą robić takie rzeczy lepiej niż ludzie, jak możemy zachować naszą ludzką godność?".

Ryan po latach uznał, że to było dość... poetyckie: „Widać, że poświęcił czas, myśląc o tym. To było tak, jakby pisał swój nagrobek czy coś". W każdym razie Gates, choć na końcu maila zażartował cierpko, że może zatem powinien teraz przejść na kolejną mapę, faktycznie na dobre

CZY WIESZ, ŻE...

Kolejne edycje MEP Microsoft reklamował hasłami typu „Koniec z nudnymi przerwami na kawę" czy „Następna konferencja za pięć minut? Zagraj szybką partyjkę Klotsków".

■ Wszystkie gry z pierwszej odsłony MEP. I wygaszacz.

Zdjęcie: mobygames.com

■ Cały zestaw zmieścił się na jednej dyskietce 5,25".

odpuścił sobie granie w WinMine'a. A przynajmniej nikt go więcej na tym nie przyłapał.

Precz z MEP!

Po pewnych kosmetycznych poprawkach w grafice i zasadach – m.in. zmieniono rozmiar planszy Expert i ikonę programu, a samą grę przechrzczono na Minesweepera(**) – WinMine wraz z sześcioma pobratymcami miał zostać wydany jako wspomniane MEP. Z naciskiem na „miał". Wszystko było bowiem na dobrej drodze... i nagle jeden za drugim zaczęły pojawiać się rozmaite problemy. Jak już wspominałem, **Microsoft w owym czasie skupiał się na oprogramowaniu dla biznesu i tworzenie innych aplikacji wielu menadżerom wydawało się czymś poniżej godności firmy i ich samych**. Stąd ci smutni panowie za wszelką cenę starali się uniemożliwić wydanie MEP.

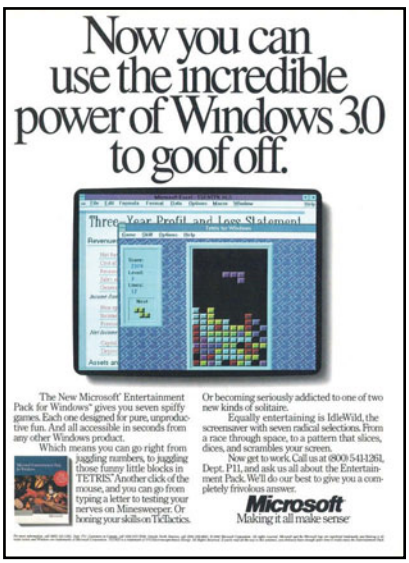
Kadra wyższego szczebla – a przynajmniej jej większość – traktowała ludzi tworzących ten pakiet jak zło konieczne, czego nawet nie próbowała ukrywać. Ryan wspomina, że jej podejście można było streścić jako „(...) nie rozumiemy, co robicie i po co. Wydajecie się tylko stratą czasu i pieniędzy; Gates się pewnego dnia obudzi i wywali was wszystkich na zbity łeb!". Ekipa Entry Business musiała więc mocno się gimnastykować, by – metaforycznie – nie wdepnąć w jakąś minę. Przykładowo podczas Bardzo Ważnej Konferencji z działem marketingu padło oczywiste i zadane śmiertelnie poważnym tonem pytanie: „Jaki jest wasz target?". Ryan w ostatniej chwili ugryzł się w język, by nie wypalić: „Obiboki!". Zamiast tego użył eufemizmu: „Luźno nadzorowani pracownicy", co i tak wywołało bardzo kwaśne miny na twarzach rozmówców.

Ostatnią przeszkodą, jaką MEP i jego twórcy musieli pokonać, była składająca się z najważniejszych menadżerów Rada ds. Przeglądu Produktów, która oceniała finalną wersję danego oprogramowania i decydowała, czy może ono trafić na sklepowe półki, czy też nie. Ryan miał wtedy bardzo czarne myśli i okrutnie się stresował, bo wiedział, że członkowie rady są zdecydowanymi przeciwnikami tego, co stworzył.

Rada nie dała rady

I faktycznie stara gwardia była zdecydowana posłać MEP do diabła. „W ostatniej chwili *(przed premierą – dop. red.)* ta grupa tradycjonalistów

■ Tak Microsoft przekonywał ludzi, że Windows może służyć także do zabawy.



Źródło: retroadv.it

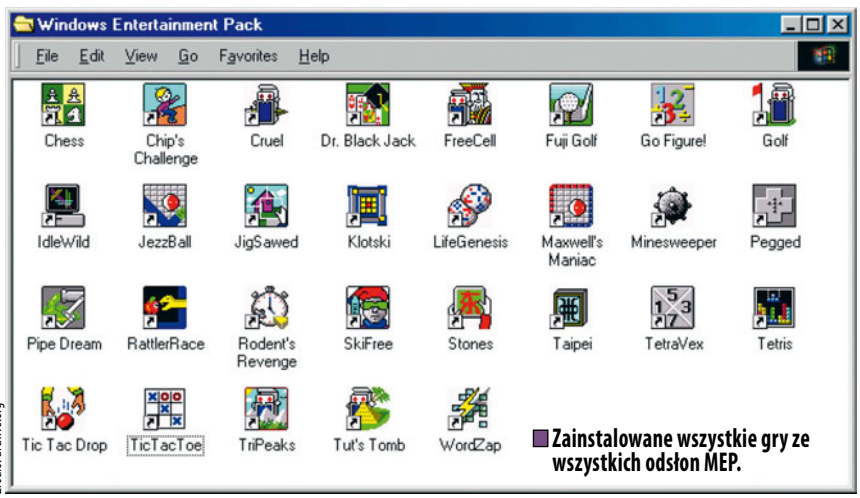
z Microsoftu chciała nas zmiażdżyć jak robaka", wspominał Ryan. Dwóch kierowników sprzedaży waliło prosto z mostu: „Microsoft to poważna firma, która robi poważne rzeczy, a wy, wypuszczając ten niepoważny produkt, zagrażacie całemu naszemu stylowi życia!". I postulowali, aby MEP nigdy nie ujrzało światła dziennego. Jeden z szefów zespołu pracującego nad Wordem rzucił z pogardą: „Nie sądzę, że w ogóle powinniśmy sprzedawać gry! To zniszczy naszą reputację!".

Ryan walczył o swoje dziecko jak lew. „Moje ciśnienie krwi musiało wykraczać poza jakiekolwiek normy, moja twarz musiała być jaskrawoczerwona", wspominał. Powiedział m.in. o setkach entuzjastycznych opinii od grających w WinMine'a (i inne tytuły z MEP) pracowników Microsoftu, półgębkiem wspomniał też o tym, jak bardzo gra wciągnęła samego Billa Gatesa. Aby uspokoić ludzi od helpdesku, obawiających się masy pytań typu „...ale o co właściwie chodzi w tym WinMinie?", zgodził się, by telefony od graczy miały najniższy możliwy priorytet, tzn. by pracownicy zajmowali się nimi dopiero w momencie, gdy nie będzie ŻADNYCH innych zgłoszeń, czyli de facto nigdy.

Stopniowo opór rady zaczął maleć. W końcu dyrektor odpowiedzialny za sprzedaż produktów Microsoftu rzucił: „Panowie, uspokójcie się, ci faceci po prostu próbują dostarczyć trochę oprogramowania". I niechętnie, bo niechętnie, ale zgodzono się dać MEP zielone światło. Jego **premiera nastąpiła 8 października 1990 roku**. Produkt reklamowano zaś hasłem: „Teraz możesz wykorzystać niesamowitą moc systemu Windows 3.0 do wygłupów". Hmm...

Gry... w sumie czemu nie?

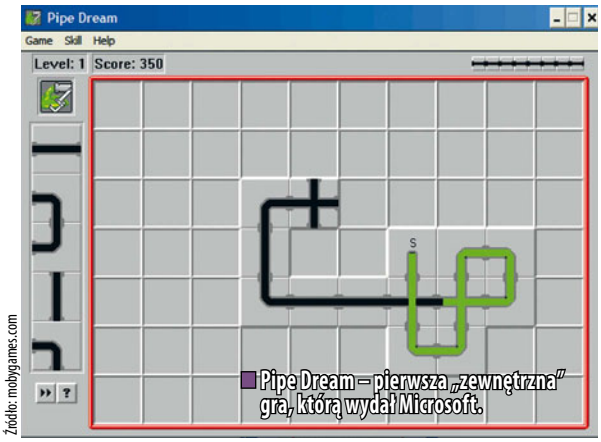
Ponieważ MEP okazało się komercyjnym sukcesem (500 tys. egzemplarzy w tamtym czasie to bardzo przyzwoity wynik, szczególnie przy niskich kosztach własnych), wydano jeszcze trzy



Źródło: archive.org

■ Zainstalowane wszystkie gry ze wszystkich odsłon MEP.

(**) Choć po instalacji MEP w systemie pojawiała się ikona z opisem „Minesweeper", to w okienku samego programu widniała nazwa „WinMine".



Źródło: mobygames.com

Pipe Dream – pierwsza „zewnętrzna" gra, którą wydał Microsoft.

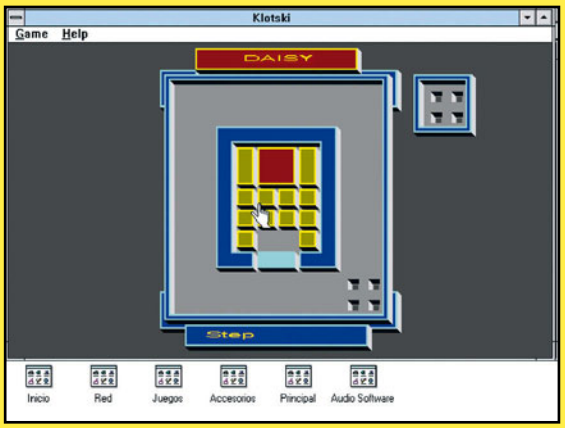
Źródło: Wikimedia Commons

Wersja Sapera z kwiatkami zamiast min.

kolejne odsłony tego pakietu (a potem zestaw „The Best of MEP"). W sumie zawierały 27 gier i jeden – wciąż ten sam – wygaszacz ekranu, który pojawił się jeszcze w dwóch częściach MEP, za każdym razem rozbudowany o nowe efekty. A Microsoft powolutku zmieniał nastawienie do gier i swe sztywne zasady, np. zamieszczając w kolejnych pakietach produkcje stworzone przez niezależnych programistów lub odkupione od innych firm (jak choćby Lu-

CZY WIESZ, ŻE...

W trzeciej odsłonie MEP jednym z dostępnych tytułów była układanka logiczna o nazwie Klotski, w której przesuwało się po planszy... klocki. Nazwa brzmi swojsko i nie jest to dziełem przypadku – Microsoft odkupił tę grę od niezależnego programisty polskiego pochodzenia.



Źródło: mobygames.com

tyczne i właściwie w takiej (niemal) nietkniętej formie Saper dotrwał aż do roku 2000, gdy dokonano jego liftingu (acz większość zmian dotyczyła oprawy graficznej). Wtedy też – dopiero wtedy! – naprawiono kilka niedużych, ale wkurzających graczy błędów, głównie dotyczących licznika czasu, który niekiedy lubił startować od jedynki, a nie od zera, albo mierzył sekundy tak, że były nieco krótsze od tych „prawdziwych", co strasznie irytowało ludzi starających się pobić rekordy.

Bardziej znaczące zmiany nastąpiły dopiero w roku 2007, ale znów dotyczyły one głównie grafiki – usunięto z gry miny (przy czym jeśli ktoś się uparł, to mógł pozostać przy klasycznym wyglądzie Sapera), wstawiając w ich miejsce... kwiaty(***). A to wszystko wskutek kampanii przeprowadzonej przez grupę aktywistów o nazwie International Campaign to Ban WinMine. Twierdzili oni, że w obecnej formie Saper jest obrazą dla ofiar eksplozji min.

Saper zniknął z Windowsa dopiero przy premierze „ósemki" (w 2012 roku, czyli po 20 latach!), tzn. nie jest już w nim preinstalowany, ale jak najbardziej można go sobie ściągnąć z firmowego sklepu – albo też sięgnąć po jakie-

Po 33 latach od premiery Sapera ludzie nadal bardzo chętnie w niego grają.

casartsową Pipe Manię, de facto będącą portem amigowego Pipe Dream). Kto wie, może to właśnie te skromniutkie gierki sprawiły, że dziś dostajemy kolejne części Halo, Age of Empires czy Microsoft Flight Simulatora, a w naszych salonach stoją Xboksy...

Jako że z pierwszej edycji MEP to Saper cieszył się największym powodzeniem, **postanowiono wkomponować go na stałe w system operacyjny, a zrobiono to przy okazji premiery Windowsa 3.1 w 1992 roku**. Zmiany w stosunku do wersji z zestawu były tylko kosmegoś klona gry czy modyfikację, a jest tego od groma. Uważam, że warto.

Saper wiecznie żywy!

Po 33 latach od premiery ludzie nadal chętnie grają w Sapera. Wciąż nie brakuje osób, które szukając darmowych, prostych, lecz wymagających i satysfakcjonujących gier logicznych, bez mikropłatności czy reklam, sięgają właśnie po niego. Od 2005 urządzane są też mistrzostwa świata w Minesweeperze. Oficjalny rekord na najwyższym poziomie wynosi obecnie 32 sekundy, ale jeśli nie przekroczycie 40 sekund, możecie wysoko zadzierać głowę (zresztą wszystkie wyniki poniżej 50 są warte pochwały). Na poziomie średnim rekord świata to osiem sekund (za bardzo dobry uznaje się czas do 11 sekund), na najłatwiejszym... jedna sekunda, ale też każde rozminowanie trwające mniej niż sześć sekund to powód do dumy. A wszystkie te rekordy należą do polskiego gracza, Kamila Murańskiego!

Dość interesująca jest analiza dotycząca ludzi, którzy biorą udział w takich turniejach. Zazwyczaj są to mężczyźni (ok. 87%) w wieku od 17 do 25 lat, a zdecydowana większość czołowych graczy związana jest z matematyką lub innymi naukami ścisłymi. Co równie ciekawe, **globalny ranking rekordzistów w układaniu kostki Rubika w dużym stopniu pokrywa się z czołówką graczy w Sapera**! U dwóch byłych światowych liderów tego rankingu zdiagnozowano silnie rozwinięty zespół Aspergera.

Cóż, nie mam pojęcia, jak będą wyglądały komputery za kolejne 33 lata. Ale mogę postawić duże pieniądze na to, że w roku 2056 nadal będzie się dało odpalić na nich klasycznego Sapera. I będzie on wzbudzał w ludziach tyle samo emocji, co w 1990 i obecnie, jak na grę wiecznie żywą przystało. No, chyba że wtedy nie będzie już niczego... **|CDA|**

SAPER NIE MUSI SIĘ MYLIĆ!

Jeśli czytaliście w poprzednim CDA mój artykuł o Colossal Cave Adventure, to wiecie, że w grze występowało „magiczne" słowo „xyzzy", które późniejsi developerzy często wykorzystywali jako cheat w swych produkcjach. Nie inaczej jest w Saperze. Wpiszcie wspomniane hasło i naciśnijcie jednocześnie Shift i Enter, a wasz kursor stanie się wykrywaczem min. Do tego postronni nie muszą o tym wiedzieć, bo o fakcie, że pod danym kwadratem czai się nieprzyjemna niespodzianka, informuje zmiana koloru JEDNEGO piksela znajdującego się w lewym górnym rogu ekranu – robi się on wtedy biały.

(***) Acz już we włoskiej wersji Windowsa 2000 Saper nazywał się Prato Fiorito (Pole kwiatów) i zamiast min w grze znajdowały się bodaj stokrotki.

PLATFORMY: PC, PS3, X360
PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES (JAKO 2K BOSTON)
GATUNEK: FPS
ROK PREMIERY: 2007 (PC, X360), 2008 (PS3)

GRY WIECZNIE ŻYWE

BioShock

Wybrał to, co niemożliwe: **Eugeniusz Siekiera**

„Zbudować miasto na dnie morza! Szaleństwo. Ale gdzie indziej moglibyśmy być wolni od duszącego ucisku pasożytów? Nie było niemożliwym wzniesienie Rapture na dnie morza. Niemożliwym było wzniesienie go gdziekolwiek indziej”(*).

Sander Cohen to ścisła czołówka na liście świrów zamieszkujących Rapture.

Człowiek jest zdolny do wielkich czynów. Kierując się tą ideą (i wykorzystując tytaniczną pracę rzeszy ludzi), Andrew Ryan stworzył swój azyl, przestrzeń wolną od zakazów moralnych, nacisków politycznych i ograniczeń, którymi kolejne rządy próbowały krępować społeczeństwo w świecie na powierzchni.

„Wyobraź sobie, jakiego trzeba było wysiłku woli, by stworzyć to miejsce”

Tak powstała jego podwodna idylla. Miasto, w którym naukowca nie hamowała jakaś tam moralność, a mali nie stawali na drodze wielkim. Jak inne utopie, i ta okazała się silnie skontrastowana, a w dłuższej perspektywie – fałszywa. Mowa bowiem o świecie, gdzie eksperymenty medyczne i dłubanie w genach były nie tylko dozwolone, ale wręcz wskazane. Tak zwane plazmidy pozwalały każdemu stać się lepszym człowiekiem – silniejszym, mądrzejszym, mającym kontrolę nad sobą i siłami natury.

Niestety **wbrew ideałom głoszonym przez Ryana nie wszyscy ludzie byli zdolni do wielkich czynów – większość okazała się słaba i zachłanna**. To, co na krótką metę dodało im skrzydeł, w dłuższej perspektywie ogołociło ich z resztek człowieczeństwa, a koniec końców zamieniło w genofagi, bezrozumne monstra kierujące się najbardziej pierwotnymi instynktami. Ale nie uprzedzajmy faktów...

Pierwsze spotkanie z Tatuśkiem zapamiętam na długo.

„A ty – co zbudowałeś? Nic, umiesz tylko grabić i psuć. (...) jesteś kornikiem w Wersalu”

Jestem bohaterem z przypadku, przynajmniej takie przeświadczenie towarzyszy mi od samego początku. Ocalawszy z katastrofy lotniczej, cudem czmycham spod ostrza kostuchy. Pośród płonących szczątków samolotu i czarnej toni oceanu dostrzegłem wieżę, która okazała się bramą do nieznanego podwodnego świata. Tak oto rozpoczęła się jedna z najbardziej niesamowitych przygód, jakie było mi dane przeżyć w grach wideo.

Wylądowałem w kapsule przypominającej wehikuły czasu ze starych filmów. Batysfera zawiozła mnie do miasta wzniesionego na dnie morza. Strzeliste budynki majaczyły w mętnej toni, rywalizując o przestrzeń z koralowcami i wodorostami. Czas tutaj zatrzymał się w miejscu, a rozbuchana architektura i elementy dekoracyjne w stylu art deco przywodziły na myśl dawno utracony świat, który z niekłamanym żalem zostawiliśmy za sobą.

Gdzieniegdzie **ciemność rozświetlały wciąż działające neony, ale jasne dla mnie było, że czasy świetności Rapture już dawno minęły**. Ostały się gruzowiska, posadzki splamione krwią i spalone fotografie – niemi świadkowie dawnych dramatów. Aż nazbyt dobitnymi dowodami okazały się też skorodowane instalacje oraz popękane, nadkruszone ściany, z których systematycznie sączyła się woda. Ocean powoli, lecz nieustępliwie odzyskiwał teren zawłaszczony wcześniej przez człowieka.

„Plazmidy zmieniły wszystko. Zniszczyły nasze ciała i umysły. Całe miasto poszło w diabły”

Tak właśnie prezentowała się podwodna metropolia, gdy do niej trafiłem. Po Rapture ze snów Ryana pozostały zgliszcza, mizerny cień

(*) Cytaty ze wstępu i śródtytułów pochodzą bezpośrednio z gry. To wypowiedzi Andrew Ryana bądź innych mieszkańców Rapture.

DIAMENT Z LEKKA PRZYBRUDZONY

W wydanej w 2010 kontynuacji zabrakło najważniejszego elementu pierwowzoru – zaskoczenia. Zdewastowane miasto pozostało interesującym i spójnym światem, a w nowo odwiedzanych dzielnicach kryło się wiele ponurych tajemnic. Wiadomo jednak, że liczy się pierwsze wrażenie, a ta sama sztuczka nie ma prawa zadziwić dwa razy. Nie znaczy to oczywiście, że „dwójka" to gra pozbawiona własnej tożsamości. Interesująco zrobiło się już w pierwszych minutach, okazało się bowiem, że bohaterem jest Big Daddy. Obsadowa rewolucja pozwoliła zmienić optykę i spojrzeć na Rapture z zupełnie innej perspektywy, a nawet wydostać się poza jego skruszone mury (wodoodporny kombinezon Tatuśka nieźle znosi ciśnienie panujące w oceanicznych głębinach). Poprawiono modele postaci, walka była dynamiczniejsza i odczuwalnie trudniejsza, a wachlarz spluw – ciekawszy (doszła też możliwość używania ich jednocześnie z plazmidami). Dzięki dopracowaniu tych elementów w „dwójkę" gra się dziś lepiej, choć na gruncie narracji stanowi wyraźny krok wstecz.

Antyfani w końcu go dorwali. Szkoda chłopa.

Poświęcisz czy ocalisz Siostrzyczkę? Wszędzie te dylematy.

dramatycznych opowieści o ludziach dokonujących jednego złego wyboru bądź pechowo lądujących w nieodpowiednim miejscu o nieodpowiednim czasie.

Dzieło studia Irrational Games to także **jeden z ciekawszych (a przy okazji najbardziej znanych) zwrotów akcji w historii gier**. To wreszcie spójny obraz niezwykłego podwodnego miasta, w którym każdy detal wydaje się przemyślany i skończony (polecam przejść się po Muzeum Porzuconych Koncepcji, gdzie można przyjrzeć się pomysłom, jakie w toku produkcji twórcy gry odrzucili bądź wielokrotnie przerabiali, szukając idealnego rozwiązania). W barwnym kalejdoskopie wirtualnych światów Rapture jest miejscem szczególnym. Jednym z tych, które mają bardzo długi termin przydatności do spożycia; uważam, że nie zestarzeje się nigdy. Odwiedzone dziś (najlepiej w wersji Remastered) frapuje, zachwyca i pobudza wyobraźnię równie mocno, jak 16 lat temu. **[CDA]**

dawnej świetności. A w mroku – i to nie metaforycznym – czaiły się wspomniane genofagi. Tym mianem określano mieszkańców, którzy, podobnie jak samo miasto, upadli. Kiedyś zdrowa tkanka społeczeństwa budującego Rapture, dziś bezmyślne, przerażające indywidua pozbawione – w wyniku uzależnienia od Adama – swojego człowieczeństwa. **Czym jest Adam? Materiałem genetycznym, a także najcenniejszą i najbardziej pożądaną substancją.** To ona obróciła kwitnącą aglomerację w perzynę, ale chcąc przetrwać w tym niegościnnym środowisku, sam musiałem z niej skorzystać.

Adam pozwala pozyskiwać bądź rozwijać specjalne zdolności zwane plazmidami. Strzelać bezpośrednio z dłoni strumieniami ognia bądź

dziewczynkach wydobywających resztki Adama z ludzkich zwłok. Jako że maluchy są bezbronne, towarzyszy im zawsze Tatusiek. I tu pojawiają się schody, bo ten okuty w gruby pancerz strażnik, uzbrojony w potężne wiertło bądź inne mordercze narzędzie, zrobi wszystko, by ochronić swoją protegowaną.

O ile genofagi pełnią funkcję mięsa armatniego, o tyle Big Daddy jest twardym orzechem do zgryzienia. Ale warto się z nim zmierzyć; gdy już położę na łopatki Tatuśka, mała należy do mnie. Tutaj BioShock wtrąca aspekt moralny, dając mi wybór – mogę uratować dzieciaka bądź poświęcić go, uzyskując maksymalną ilość Adama

Jedna z najbardziej niesamowitych przygód, jakie było mi dane przeżyć w grach wideo.

lodu? Wypuszczać roje pszczół? Hakować wieżyczki strażnicze lub szczuć przeciwników na siebie nawzajem? Któż by nie chciał! (Zestaw tych użytecznych umiejętności uzupełniają toniki genetyczne, czyli skille pasywne). W puli najważniejszych argumentów w dyskusji znalazło się również miejsce dla broni palnej (m.in. karabinu maszynowego, strzelby i granatnika), a każdy egzemplarz mogłem dodatkowo ulepszać w specjalnych stacjach.

„Rozejrzyj się! Tu nie ma co ratować"

No dobrze, ale skąd w ogóle ten Adam i gdzie go szukać? (Szczególnie że główną walutą pozostaje stara, dobra gotówka; w automatach z amunicją i przydatnymi fantami mogę płacić wyłącznie dolarami). Na pewno wiesz. Musiałeś słyszeć o Siostrzyczkach, upiornych

(oczywiście na oszczędzaniu Siostrzyczek wcale nie wychodziłem stratny, bo te obdarowywały mnie innymi prezentami).

„Wybrałem to, co niemożliwe. Wybrałem... Rapture"

Wolność jednostki, kwestia odpowiedzialności, a także niedoskonałości systemów społecznych i politycznych to tematy, jakimi scenarzyści karmili mnie nieustannie, wkładając je w usta głoszącego kazania Ryana bądź umieszczając w świecie gry w formie licznych audiologów. Ale **BioShock to coś więcej niż rozprawa socjologiczna. To historia upadku pewnej idei, dowód, że w łańcuchu zawsze znajdą się słabe ogniwa**, które nie sprostają zadaniu, a koniec końców zawiodą. To również zbiór krótkich i stosunkowo prostych, ale niemal zawsze

BioShock Infinite Burial at Sea

DAŁBYM DYCHĘ

10 LAT BIOSHOCK INFINITE

PLATFORMY: PC, PS3, X360
PRODUCENT: IRRATIONAL GAMES
GATUNEK: FPS
ROK PREMIERY: 2013 – EPISODE 1, 2014 – EPISODE 2

Tatuśka spotykamy dopiero w finale pierwszego odcinka.

Przybył dla rozgrywki, został dla fabuły: **Eugeniusz Siekiera**

Rapture zajmuje wysoką pozycję w rankingu światów pobudzających moją wyobraźnię. Gdy kilka lat po premierze pierwszego BioShocka twórcy marki pozwolili mi raz jeszcze zanurzyć się w podwodnej utopii Andrew Ryana w ramach dodatku do Infinite, walczyły we mnie dwa wilki – jednego ogarniała radość, drugiego niepokój.

Oczywiście chciałem zanurkować w głębinach, ale też poważnie wątpiłem, czy – parafrazując słynną maksymę Heraklita – da się dwukrotnie wejść do tego samego oceanu. O dziwo jednak, da się, co więcej, ma to sens, gdyż tym razem choć przez krótką chwilę mogłem podziwiać Rapture tuż przed upadkiem.

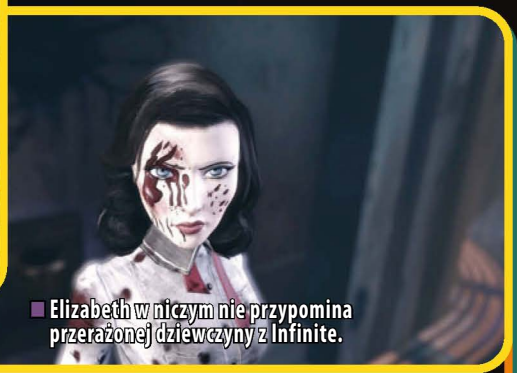
Jestem w drodze do #Rapture. Mam dobre informacje

Na pierwszym planie raz jeszcze ląduje znany z BioShocka Infinite Booker DeWitt. Prywatny detektyw z nieznanych mi przyczyn urzęduje w Rapture, a pewnego dnia do jego biura puka piękna nieznajoma – Elizabeth. Łudząco podobna do bohaterki z „podstawki", tyle że w tej wersji nie jest młodą, przerażoną dziewczyną, ale dorosłą i pewną siebie kobietą. Jakim cudem mężczyzna znalazł się na dnie oceanu? Dlaczego nie rozpoznaje Elizabeth? Alternatywna historia czy może świat równoległy? Tego nie zdradzę, powiem jednak, że **w finale pierwszego odcinka nastąpił zwrot akcji, od którego zjeżyły mi się włosy na karku** (a to i tak nic w obliczu zakończenia rozdziału drugiego).

Nie wybiegajmy jednak w przyszłość. Na razie sale bankietowe wciąż błyszczą, okoliczne sklepy wabią bogatych klientów kolekcją najlepszych towarów, a po krystalicznie czystych pasażach przechadzają się kobiety w wytwornych sukniach oraz mężczyźni wciśnięci w nienagannie uszyte garnitury. Ach, jak dobrze było zobaczyć na własne oczy ziszczony sen Andrew Ryana! Utopijny świat w chwili świetności, z którym do tej pory zetknąłem się jedynie w opowieściach.

Ogromnie żałowałem, że ten swoisty etap wprowadzający, który pozwolił poczuć niezwykły klimat Rapture i zobaczyć podwodne miasto takim, jakim je stworzono, trwał raptem kwadrans, w porywach dwa, jeśli zdecydowałbym się lizać ściany. Szybko nastąpił zwrot i zawiązanie akcji, a ja wylądowałem w odizolowanych budynkach metropolii opanowanych przez pozbawione ludzkich odruchów krwiożercze genofagi. Tam do głosu doszło dobrze mi znane szaleństwo, a najpewniejszym argumentem w dyskusji okazała się ostra amunicja.

DLC porusza temat przywiązania. Siostrzyczek do Tatusków, Szczebiota do Elizabeth.



Elizabeth w niczym nie przypomina przerażonej dziewczyny z Infinite.

Raj utracony

Jako że przemieszano światy z dwóch różnych BioShocków, w BaS przeplatają się elementy każdego z nich, choć oczywiście dominują rozwiązania z Infinite. I tak wieżyczki strażnicze oraz automaty z amunicją i resztą łakoci żywcem przeniesiono z pierwszych odsłon, a wigory znów stały się plazmidami, choć można zapomnieć o bardziej taktycznej rozgrywce, którą oferowały wcześniejsze części.

Nieodłączne **towarzystwo Elizabeth pozwoliło jednak zaadaptować cały wachlarz rozwiązań związanych z jej postacią**. Dziewczyna może mnie poczęstować dodatkowym magazynkiem czy apteczką, potrafi też otwierać wyrwy, materializując przydatne w starciach elementy (wabiki, działka maszynowe czy walczące roboty, które znałem z Kolumbii). W okrojonej formie mogę również korzystać ze Sky-Hooka, wskakując na specjalne szyny, choć z oczywistych względów należy zapomnieć o podniebnych szaleństwach rodem z „podstawki", które przypominały jazdę rozpędzonym rollercoasterem.

Podział DLC na dwie części był uzasadniony fabularnie, choć nieco rozczarowywał krótką kampanią pierwszego rozdziału – ten wydał mi się próbą upchnięcia kolejnego BioShocka w małym formacie. Snuto w nim potencjalnie długą i dobrą opowieść, ale otrzymano do dyspozycji mikroświat. Należało się śpieszyć, gnać na skróty. Miałem więc pewne obawy odnośnie do kontynuacji, ale kilka miesięcy później pojawiło się domknięcie historii, które rzuciło mnie na kolana.

Miasto w agonii

Ciąg dalszy nie tylko rozwija rozpoczęte wątki, ale też plącze całą intrygę, wywołując konsternację i zostawiając w głowie niemały mętlik. **Z czasem wątpliwości zostają rozwiane, a historia – i to jest naprawdę niezwykłe – zatacza koło, dosłownie.** To czyni z drugiego odcinka niezwykle udane zwieńczenie zgrabnie zamykające historię Elizabeth, która jakimś cudem pojawiła się w podwodnym królestwie Andrew Ryana.

Booker został usunięty w cień, a pałeczkę przekazano dziewczynie. To nie tylko pociągnęło za sobą konsekwencje fabularne, ale też przy okazji znacząco wpłynęło na samą rozgrywkę. Bo mimo bojowej natury Elizabeth to istota krucha i delikatna. Łatwiej jej zginąć, dysponuje uboższym arsenałem, a jej kieszenie niemal zawsze cierpią na deficyt amunicji. W starciu z Tatuśkiem nie ma najmniejszych szans, co więcej, nie może już korzystać z wyrw, by odpowiednio się dozbroić lub wezwać wsparcie. W tej sytuacji jedyną sensowną opcją wydają się akcje z ukrycia (nie znaczy to oczywiście, że BioShock stał się rasową skradanką).

Podstawową broń stanowi miniaturowa kusza, za pomocą której mogę zdejmować wrogów po cichu (bełty podstawowe uśpią przeciwnika, gazowe za jednym zamachem położą większą gromadkę, a dźwiękowe zwabią w wybrane miejsce). Strzelba i pistolet są skuteczniejsze, ale huk wystrzału alarmuje kręcące się w pobliżu genofagi, więc dwa razy pomyślę, nim wduszę spust. Nowe plazmidy również skrojono pod zmieniony schemat zabawy; szczególnie praktyczny wydaje się podglądacz, który zapewnia mi chwilową niewidzialność, a jednocześnie pozwala widzieć przez ściany.

Pomieszanie światów

Co ciekawe, na dłuższą chwilę opuściłem oceaniczne głębiny, by spędzić aktywnie czas na świeżym powietrzu. Innymi słowy wróciłem do unoszącej się pośród chmur Kolumbii (podróż tę uzasadnia oczywiście scenariusz). Dodam też, że na początku finałowego odcinka twórcy serwują skrót pierwszego BioShocka i mają ku temu naprawdę dobry powód.

> Jak nie oceaniczne głębiny, to świat zawieszony wysoko nad naszymi głowami.

Elizabeth, Frank Fontaine, Fink, doktor Suchong – postacie z „jedynki" oraz Infinite są rozstawione w scenariuszu niczym pionki na szachownicy i mają do odegrania swoje role. Czy raczej „miały", bo konsekwencje pewnych decyzji już od dawna znamy, ale szczegóły nadające bieg wydarzeniom z pierwszej części serii wypływają na wierzch dopiero teraz. Zaznajomiwszy się z fabułą „jedynki", Infinite, a także obydwu części Burial at Sea, zaczynamy dostrzegać kompletny obraz absolutnie niezwykłej wielowymiarowej historii o paradoksach czasoprzestrzennych i alternatywnych wszechświatach.

Poplątanie zmysłów

Scenarzyści z niebywałą wprawą serwują opowieść, w której działania Elizabeth okazują się mieć ogromny wpływ na to, co wydarzy się w Rapture już niedługo, gdy do miasta Ryana zawitam po raz pierwszy (w BioShocku z 2007 roku), cudem ocalawszy z katastrofy lotniczej. Zresztą i wcześniejsze losy dziewczyny w Kolumbii otrzymały dodatkowy czas antenowy; sporo uwagi poświęca się np. Szczebiotowi – okolicznościom, w jakich powstał mechaniczny ptak, oraz budowaniu więzi między nim a młodą bohaterką.

Na moment wracamy do Kolumbii.

Jak nie oceaniczne głębiny, to świat zawieszony wysoko nad naszymi głowami. **Twórcy nieśmiertelnego System Shocka 2 to niepoprawni romantycy, a do tego wyśmienici bajarze.** Burial at Sea to gra komputerowa, nie jest więc zaskoczeniem, że przybyłem tu dla rozgrywki. Ostatecznie jednak zostałem dla historii; klamra fabularna spinająca wydarzenia z Rapture i Kolumbii jest naprawdę niezwykła, podobnie jak sam fakt istnienia rzeczonych miast w ramach tego samego uniwersum. Gameplay? Solidny, mocne 8/10. Scenariusz? Bezapelacyjnie na dychę. |CDA|

Skomplikowane ścieżki na wyższych poziomach trudności dają w kość.

NIESŁUSZNIE ZAPOMNIANE

Po podłączeniu dwóch kontrolerów można toczyć bitwy w czasie rzeczywistym.

PLATFORMY: **PS3, PS2, X360, WII**
PRODUCENT: **FREESTYLEGAMES**
GATUNEK: **RYTMICZNA**
ROK PREMIERY: **2009**

DJ Hero

Wybaczcie, ale moim zdaniem ten design wygrywa z gitarą.

Odkurza „gramofon": **Wokulski**

W moim domu rodzinnym jest półka. Na niej kurzy się coś, co przypomina stylowy gramofon zabawkę z kolorowymi przyciskami.

Czy to przenośna konsola didżejska? Niby tak, ale nie do końca. Oprócz obracającego się talerza ma tylko jeden suwak, pokrętło oraz migający guzik. To zdecydowanie za mało, aby zagrać w klubie. Chyba że odkurzę konsolę sprzed lat oraz kopię gry DJ Hero. Wtedy na chwilę mogę stać się nawet Daft Punkiem... denerwując przy okazji wszystkich domowników.

Ułańska fantazja

Nie tylko fani gitarowych szlagierów mieli swoją grę rytmiczną. W czasie, kiedy tytuły z tego gatunku zaczynają się już wszystkim przejadać, Activision zagania małego developera ds. produkcji gitarowych DLC, aby stworzył spin-off znanej i kochanej serii Guitar Hero. Gra wychodzi w 2009.

Ale to tylko początek... Na przestrzeni tej dwuczęściowej serii klimat zmieni się nie raz. Staniemy się królami to Ibizy, to śnieżnych szczytów, to klubów z drinkami za 70 złotych. W większości takich miejscówek w życiu nie uświadczylibyśmy turntablisty – tak nazywa się didżejów tworzących melodie ruszaniem płyt – ale kogo to obchodzi? To fantazja. A ona jest od tego, aby...

Bawić się na całego

W DJ Hero kierujemy nie tylko naszą własną postacią, ale też tuzami muzyki bujanej. Wspomniany Daft Punk gości w części pierwszej, gdzie duetem można rozegrać aż dwa koncerty. Wcielamy się też w Davida Guettę, deadmau5 czy samego Tiësto. Osobom, które nie słuchają elektroniki, wyjaśnię, że to są naprawdę duże gwiazdy – i zapewne drogie.

> Niemal każdy kawałek to połączenie dwóch utworów stworzone specjalnie na potrzeby gry.

Główne założenie: zamiast w rockmana u szczytu kariery wcielamy się w dejota.

Czy to znaczy, że obsługujemy YouTube'a na dyskotece szkolnej lub odganiamy gości weselnych, mówiąc, iż „Lekcja miłości" leciała już trzy razy? O nie! My **jesteśmy takim fajnym ziomem lub ziomalką, którzy skreczują i remiksują na żywo**. Oczywiście, że pierwsze poziomy rozgrywamy w podziemnych, niby to hip-hopowych miejscówkach, drzwi pilnują rośli ochroniarze, na wyspach wyginają się tancerki. Stereotypom musi stać się zadość.

Rozgrywka jest analogiczna do tej z Guitar Hero. Trzy ścieżki odpowiadają trzem przyciskom. Do tego skreczujemy „płytą", sterujemy pokrętłem efektów oraz w wybranych momentach dowolnie przełączamy się między warstwami piosenki suwakiem (tzw. crossfaderem), dzięki czemu słyszymy tylko jedną partię utworu.

To wszystko nie jest jednak tak ważne, jak fenomenalny soundtrack. Twórcy dostali proste zadanie domowe, dwukrotnie odrobili je na szóstkę, a ich prace wciąż wiszą przypięte na wirtualnych korytarzach. Tu udało się wszystko. **Licencje? Są. Żadnych zapychaczy, za to kultowa muzyka taneczna, hity radiowe, klasyki rapu z Zachodniego Wybrzeża, wszystko.** Queen stoi tu obok Prodigy, Gorillaz i Rihanny.

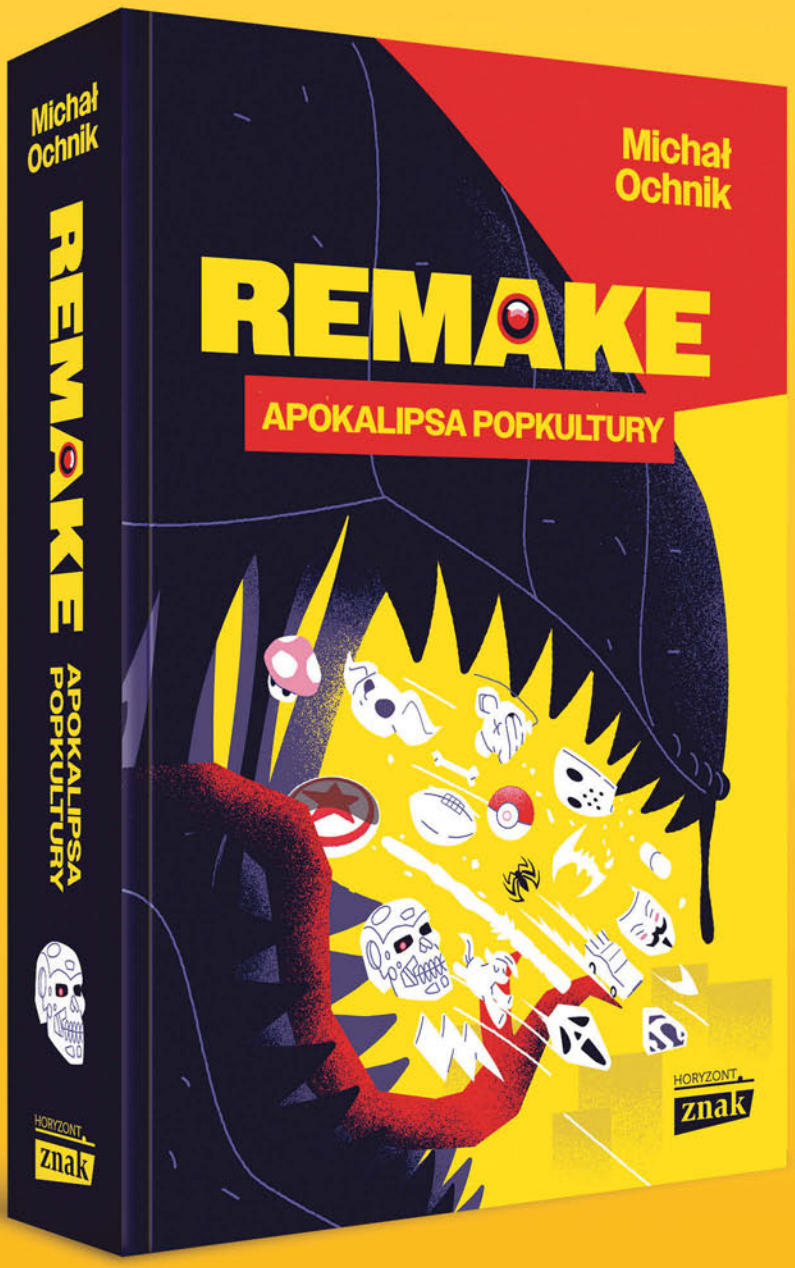
Niemal każdy kawałek to dwa utwory połączone specjalnie na potrzeby gry, zmiksowane przez zawodowców, w tym didżeja Shadowa. Udało się zdobyć prawa do dziesiątków instrumentali i wokali. Efekt to kompozycje niemożliwe do odtworzenia w innych warunkach. Przechodzenie obu części DJ Hero to nie po prostu wcielanie się w rolę showmana, a podróż przez wpływy i nurty w muzyce. Wiadomo, jest trochę średniaków, ale wiele perełek brzmi lepiej niż oryginały. A taki reupload miksu Gorillaz z Martinem Gaye'em na YouTubie ma półtora miliona odsłon!

Koniec imprezy

No cóż, niby tak dużo, a DJ Hero zniknęło z rynku. Pomimo słabego startu pierwsza część okazała się najbardziej dochodową nową marką Activision 2009 roku. Wyprodukowano więc sequel, który też sprzedał się nieźle, ale w dniu jego premiery gatunek był już właściwie na łożu śmierci, więc „trójka" nigdy nie powstała. A dałbym się za nią pokroić! Od 2010 w muzyce elektronicznej zadziało się tyle dobrego, że starczyłoby na kilka części i tony DLC, nie mówiąc już o przespanym szale na Martina Garriksa i Aviciiego.

Dopóki jednak moje PS3 nie wyzionie ducha, dopóty będę co jakiś czas stawać się rezydentem klubu na Ibizie. Na hasło „WOKULSKI" dostaniecie 50-procentową zniżkę przy barze. |CDA|

CZY POPKULTURA ZJADA WŁASNY OGON?



Michał Ochnik (Mistycyzm popkulturowy)

Premiera 23.08.2023

Tak gra Japonia

O tym, jak gry wyszły z domu

Wsiadł do samolotu: **Otton**

Przyglądając się zwyczajom japońskich graczy, trudno nie odnieść wrażenia, że sukces Nintendo Switcha wynika między innymi z... małego metrażu ich mieszkań.

Artykuł ten w założeniu ma zapoczątkować większy cykl dotyczący tego, jak wyglądają przyzwyczajenia graczy w różnych zakątkach globu. Na pierwszy ogień idzie państwo, którego nieustanny wkład w rozwój całej branży przez blisko 50 lat jej istnienia jest niepodważalny. Wyglądająca dość niepozornie na mapie świata Japonia zajmuje ok. 375 tys. kilometrów kwadratowych, czyli blisko o 15% więcej niż Polska. Przy niedużej różnicy powierzchni w Kraju Kwitnącej Wiśni żyje jednak ponad trzykrotnie więcej ludzi niż u nas, a to nie pozostaje bez wpływu np. na warunki mieszkaniowe w wielkich miastach. Wszystko to na pewnym etapie tego tekstu będzie bardzo istotne, ale nie uprzedzajmy faktów...

W tym wyspiarskim kraju znaleźć można całkiem sporo graczy. Ostatni raport Newzoo(*) za rok 2022 szacuje ich liczbę na 77,1 mln. Łączne wydatki na ulubione hobby? Te wynoszą w przybliżeniu 20 mld dolarów rocznie. **To państwo dla rynku gier wideo o tyle istotne, że od samego początku stanowiące jego trzecią największą siłę.** Nigdy nie było na czele, ale też – podobnie jak USA – utrzymało się przez te wszystkie lata na podium, co nie udało się np. Wielkiej Brytanii (dziś wartość tamtejszego rynku to 5,5 mld dolarów), zastąpionej wśród liderów przez Chiny, gdzie roczne wydatki związane z grami wideo to ok. 45,8 mld dolarów.

Z potrzeby rozrywki

O tym, że japońskiej branży udało się rozwinąć własny, mocno odmienny od zachodniego charakter, zadecydowało wiele czynników. Twórcy gier w żadnym kraju nie pojawili się z powietrza, zwłaszcza w początkowym okresie reprezentowali inne gałęzie biznesu. W Stanach Zjednoczonych nie do przecenienia była rola biznesmenów z Doliny Krzemowej, społeczności akademickiej i twórców automatów, w Wielkiej Brytanii z kolei późniejsi developerzy wyrośli z kręgów tzw. bedroom coders (czyli domorosłych programistów). **Japońską branżę rozwijali zaś konstruktorzy zabawek, autorzy filmów animowanych i mangi.**

Na współczesnych odsłonach Final Fantasy wyraźne piętno odciska globalizacja.

Dzisiaj, w dobie globalizacji i gigantycznej popularności Marvela, nie jest to może aż tak zauważalne, ale akurat w latach prężnego rozwoju gier wideo (zwłaszcza dużych postępów w generowaniu grafiki) boom na filmy animowane czy komiksy był w Japonii znacznie większy niż w Stanach Zjednoczonych. Nawet pomimo tego, że przecież podobnie jak RPG, ta forma rozrywki pojawiła się na wyspach w wyniku inspiracji obcą kulturą, a następnie jej przekształcenia pod gusta lokalnych odbiorców.

O skali zjawiska jasno świadczą natomiast statystyki – w 1999 roku w Japonii ukazało się blisko 2200 nowych książek z mangą, funkcjonowało też 280 tematycznych czasopism, drukowanych łącznie w niemal 727 mln egzemplarzy. W teorii to ponad siedem zakupionych mang rocznie na mieszkańca. Branża czerpała więc z tej samej estetyki nie tylko dlatego, że miała akurat pod ręką wielu specjalistów od obrazkowych historii, ale też dlatego, że oczekiwali tego odbiorcy. Japońskie gry nie były zatem do końca nowym, osobnym bytem, lecz przedłużeniem innych mediów.

Swoją drogą, rozrost świeżo powstałej branży spowodował, że wiele wydawnictw czy studiów filmowych zaczęło nagle odczuwać niedobór pracowników. Rysownicy, scenarzyści i dźwiękowcy masowo przenosili się do „gierkowa" głównie dlatego, że w odróżnieniu od dawnych mediów oferowało ono umowę o pracę i stawkę godzinową, a nie ciągłe wykonywanie słabo

(*) Firma analityczna zajmująca się zbieraniem statystyk na temat branży gier.

Animal Crossing to dziś najpopularniejszy przedstawiciel uwielbianych przez Japończyków symulatorów życia.

Street Fighter 6 to jeden wielki hołd dla borykającej się z problemami branży automatów do gier.

płatnych zleceń na określoną kwotę. Kryzys ten był jednak wyłącznie chwilowy, bo **firmy szybko odkryły, że przecież gry, anime oraz manga mogą się wzajemnie napędzać dzięki korzystaniu z tych samych postaci i światów**. Jedną z najważniejszych marek bazujących od początku na takim podejściu są powołane do życia w 1996 roku Pokémony.

Poszukując balansu

Największy wpływ na rozwój japońskiej branży miały dwie firmy – Nintendo oraz Sony. Na rynku działały też oczywiście m.in. Sega, Capcom czy Konami (patrz: tabela dwie strony dalej), ale ponieważ w tym artykule zależy nam bardziej na obrazie dzisiejszej Japonii niż kopaniu w archiwach, odwołania do przeszłości ograniczymy do niezbędnego minimum.

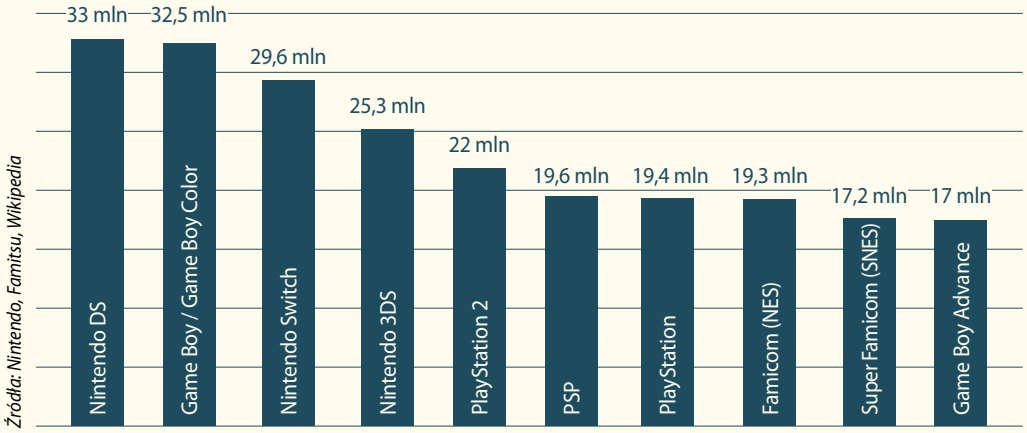
Przede wszystkim poruszyć trzeba kwestię przynależności Nintendo do świata rozrywki. Koncern istniał od 1889 roku i początkowo skupiał się na produkcji zabawek oraz kart do gry. Z czasem próbował też tworzyć zabawki wspierane elektroniką, ale nie odniosły one zbyt wielkiego sukcesu. Przymiarki do nich poskutkowały jednak tym, że już w połowie lat 60. XX wieku firma zatrudniała całkiem sporo inżynierów i współpracowała z producentami AGD czy robotów, takimi jak Sharp i Mitsubishi. Sukces Nintendo wynikał głównie z ciągłego poszukiwania. Rosnąca popularność konsoli Magnavox Odyssey i jej pojawienie się w Japonii w 1974 nie uszły uwadze giganta, który szybko oddelegował projektantów zabawek elektronicznych czy automatów do baseballa, by przyjrzeli się, co można z tym nowym zjawiskiem zrobić. Gry wideo zainteresowały firmę od strony zarówno oprogramowania, jak i sprzętowej.

> Widać jak na dłoni, że japońscy twórcy wreszcie otwierają się na świat.

Inwestycje w inżynierów i współpraca z sektorem technologicznym opłaciły się już w 1983 roku, kiedy zadebiutowała konsola Famicom (na Zachodzie znana jako NES – Nintendo Entertainment System; patrz: artykuł w tym wydaniu CDA). Platforma trafiona o tyle, że wydana w okresie zapaści na rynku amerykańskim, której symbolem stała się po latach gra na motywach filmu „E.T.". Nintendo trafiło tym samym na podatny grunt – **NES okazał się hitem nie tylko w kraju swojego pochodzenia, ale też za oceanem**. Jego rosnąca popularność przyczyniła się do tego, że firma osiągnęła status marki globalnej. Do 1990 roku miała już swoje przedstawicielstwa w USA czy Europie. W 1989 pojawił się z kolei Sega Mega Drive, który stoczył zaciekłą walkę już ze SNES-em – kolejną stacjonarką Wielkiego N, wydaną w 1991. Sprzedaż obu platform kształtowała się na podobnym poziomie w USA (20 mln), ale już w Japonii Nintendo zgarnęło około 80% rynku. Koniec końców firma powoli stawała się więc w swojej ojczyźnie monopolistą – jej panowanie w Kraju Kwitnącej Wiśni zostało naruszone dopiero przez Sony, które wybiło się dzięki zastosowaniu w swoim PlayStation płyt CD i w drugiej połowie lat 90. odpowiadało za mniej więcej 70% wartości całego rynku gier w Japonii. Tego samego nośnika użyła Sega w Saturnie (artykuł o tej konsoli znalazł się w CDA 02/2023), ale to Sony miało większą siłę przebicia.

Mimo wszystko stacjonarki wciąż radziły sobie dużo gorzej od handheldów. To te drugie odegrały kluczową rolę w rozwoju tamtejszego rynku. Trend ten świetnie obrazują statystyki sprzedaży konsol. Lista najpopularniejszych platform została wręcz zdominowana przez te przenośne. Urządzenia takie jak DS czy Switch oczywiście mają silną pozycję również w Europie czy USA, ale **w Japonii na sześć cieszących się największą sławą platform wyłącznie jedna jest w pełni stacjonarna – mowa o PlayStation 2** (24,4 mln sprzedanych egzemplarzy). Co ciekawe, tuż za jej plecami znajduje się... PSP (19,6 mln), które w Stanach Zjednoczonych rozeszło się o połowę gorzej przy niemal trzykrotnie większej liczbie potencjalnych nabywców, a na Starym Kontynencie przepadło całkowicie. Serc Japończyków nie udało się natomiast nigdy zdobyć Microsoftowi: radzący sobie najlepiej Xbox 360 sprzedał się tutaj w 1,6 mln egzemplarzy. Nie ma jednak »

Najpopularniejsze konsole w Japonii



Źródła: Nintendo, Famitsu, Wikipedia

czemu się dziwić, to sprzęt wyłącznie stacjonarny, do tego niesłynący z gier nawiązujących do japońskiej popkultury.

Mocniejszy od next genów

Na współczesne przyzwyczajenia japońskich graczy największy wpływ miała z pewnością premiera Switcha – platformy, za sprawą której Nintendo udało się ponownie zepchnąć Sony na margines. Jej sukces był tak wyraźny, że – według Famitsu – urządzenie w pewnym momencie stanowiło 91% całej elektroniki sprzedawanej w Japonii. **Dzięki wersji OLED Switch wciąż rozchodzi się lepiej od konsol nowej generacji.** Nadal nieco brakuje mu do bezsprzecznie najpopularniejszego w historii Nintendo DS (32,9 mln sztuk), ale przy obecnej dynamice sprzedaży w ciągu roku możemy spodziewać się zmiany lidera. Co ciekawe, pomimo tego, jak istotne jest dla Japończyków granie mobilne, większość i tak decydowała się na droższego Switcha zamiast edycji Lite. Tuż po premierze tylko co piąta kupiona konsolka nie miała funkcji dokowania, a wersja z ulepszonym ekranem dodatkowo osłabiła zainteresowanie tańszym „Pstryczkiem". W zeszłym roku platforma znalazła w kraju swojego pochodzenia 4,8 mln nowych odbiorców. Dla porównania PlayStation 5 w tym samym okresie trafiło do 1,2 mln japońskich domów, a Xbox Series X do dziś nie przekroczył jeszcze progu 500 tys. użytkowników.

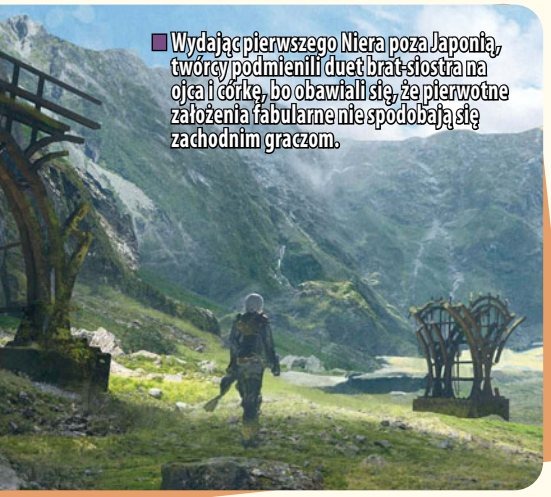
Wbrew pozorom fizyczne wydania gier wciąż sprzedają się w Japonii bardzo dobrze. Według Famitsu w samym 2022 roku gracze przeznaczyli na nie około 2,9 mld dolarów, co oznacza... czteroprocentowy wzrost względem poprzednich 12 miesięcy. Największą popularnością cieszyły się Pokémony Scarlet & Violet (4,3 mln kopii), Splatoon 3 (3,7 mln) oraz Pokémon Legends: Arceus (2,3 mln). Co ciekawe, jedyną obecną na liście najpopularniejszych tytułów pozycją, która nie trafiła na Switcha, był zamykający pierwszą dziesiątkę Elden Ring – jego pudełkowe wydanie rozeszło się w 350 tys. kopii.

Dlaczego Switch?

Przyczyny sukcesu Switcha w Japonii są banalne – to silne przywiązanie Japończyków do mobilności i przy okazji jakość gier zbliżona do tej znanej z platform stacjonarnych. Możliwość dokowania sprzętu nie odegrała w tym wszystkim zbyt dużej roli, bo **wbrew temu, co mogłoby się wydawać, siedzenie przed telewizorem albo komputerem to w Japonii zjawisko relatywnie rzadkie**. Z uwagi na długi, zwłaszcza w przypadku pracy umysłowej, dzień roboczy, wielu ludzi zwyczajnie nie ma chęci, by zasiadać przed konsolą po powrocie do domu. Nie wypada też zbyt późno chodzić spać, bo w tamtejszej kulturze mile widziane jest pojawianie się w biurze ze sporym wyprzedzeniem, nawet jeżeli chwile pozostałe do rozpoczęcia obowiązków spędza się na czytaniu gazety czy plotkowaniu. Czas na zabawę i relaks tutejsze społeczeństwo znajduje głównie w trakcie dojazdów do pracy czy szkoły. Te trwają nieraz bardzo długo z uwagi na rozmiary niektórych aglomeracji. Oddawanie się cyfrowej rozrywce jest tym popularniejsze, że w środkach komunikacji nie wypada zachowywać się głośno, czy to prowadząc rozmowy telefoniczne, czy gawędząc z kimś twarzą w twarz.

Przywiązanie do urządzeń mobilnych widać też po tym, że w blisko 30% japońskich domostw nawet nie znajdziemy komputera. Telefon posiada natomiast 90% osób w wieku 16-64 lat. Powody? **Pecet, zwłaszcza stacjonarny, zwyczajnie zajmuje zbyt dużo miejsca i wielu obywateli Kraju Kwitnącej Wiśni nie ma gdzie trzymać biurka z monitorem i „blaszakiem".** Ogromne metropolie takie jak Tokio (całą aglomerację z przyległościami zamieszkuje nawet do 35 mln osób) od dawna zmagają się z problemem braku wolnej przestrzeni na budowanie większych apartamentów.

Klaustrofobiczne mieszkania po 15 metrów kwadratowych, zwane u nas ostatnio patodeweloperką, są w Japonii normą i często jedyną możliwością, by pomieścić w większych centrach wszystkich zainteresowanych. Po co więc jeszcze bardziej ograniczać sobie przestrzeń do życia, skoro do zaspokajania przeważającej części codziennych potrzeb wystarczy telefon, komputer służbowy mamy w biurze, a od biedy można też przejść się do kafejki internetowej...



Wydając pierwszego Niera poza Japonią, twórcy podmienili duet brat-siostra na ojca i córkę, bo obawiali się, że pierwotne założenia fabularne nie spodobają się zachodnim graczom.

(**) Czyli łączna suma wydana na aplikację przez wszystkich użytkowników (zakup + mikrotransakcje), podzielona na liczbę pobrań. Kwota ta od lat waha się w przedziale 4,5-5,5 dolara.

Ostatnia odsłona Mario jest główną, obok Breath of the Wild, ikoną Nintendo Switcha.

Co poza Switchem?

Mobilki to aktualnie największy rynek w Kraju Kwitnącej Wiśni. **Japonia pomimo tego, że ma drugie po Monako najstarsze społeczeństwo na świecie (mediana wynosi 49,2 lat), szybko przystosowała się do korzystania ze smartfonów.** Według statystyk firmy analitycznej Liftoff blisko 59% posiadaczy tych urządzeń to mniej lub bardziej regularni gracze. Największy wzrost zapotrzebowania na rozrywkę obserwowaliśmy oczywiście w dobie pandemii, kiedy liczba pobrań produkcji mobilnych podskoczyła w Kraju Kwitnącej Wiśni o blisko 52% pomiędzy 2020 i 2021 rokiem. Dla porównania aplikacje e-commerce zanotowały 13% wzrostu pobrań, finansowe – 11%, a serwisy randkowe jedynie 4%. Kwestią, która dodatkowo wyróżnia japońskich użytkowników smartfonów, jest dość długi czas pojedynczej sesji z każdą aplikacją, bo wynoszący średnio 15 minut. Co najbardziej winduje tę statystykę? Ponownie: gry.

Przeciętny fan mobilek z Kraju Kwitnącej Wiśni w trakcie jednej sesji spędza na rozgrywce około 26,5 minuty – co ponownie można zestawić z czasem dojazdu do pracy. Statystyki opracowane przez Liftoff pokazują jednak, że żywotność samych gier nie jest wbrew pozorom tak duża, jak mogłoby się wydawać np. na bazie popularności takiego Genshin Impact. Zaledwie 22% produkcji na platformy mobilne budzi zainteresowanie Japończyków dłużej niż dobę po zainstalowaniu, jedynie 9% pozostaje w użyciu przez tydzień, a zaledwie 3% gier jest jeszcze odpalanych miesiąc później. Biorąc pod uwagę to, o jak krótkim okresie życia aplikacji tu mówimy, średnia kwota pięciu dolarów wydawanych na jedno pobranie(**) okazuje się więc całkiem spora.

Lista najpopularniejszych gatunków zdradza, że mimo wszystko preferowane są produkcje bardziej angażujące – możemy założyć, że to one najdłużej pozostają w użyciu. Jasne, patrząc tylko na liczbę pobrań, widzimy, że najczęściej instalowane mobilki to te oznaczone jako casual (15% pobrań). O wiele ciekawsze jest jednak to, że później odpowiadają one zaledwie za 1% całkowitego ruchu. **W Japonii czas poświęcany graniu na telefonie spędza się najczęściej przy erpegach, grach akcji oraz logicznych** – każdy z gatunków odpowiada za 15-16% wszystkich sesji, przy około 12-procentowym udziale każdego z nich w łącznej liczbie pobrań. Japończycy są też bardziej przywiązani do urządzeń Apple'a niż tych z Androidem – iOS ma około 67% udziałów w tamtejszym rynku.

> W żadnym kraju poza Japonią platformy mobilne nie dominują aż tak wyraźnie.

Jak się mają automaty?

Osobny temat stanowią salony z automatami, które w Japonii utrzymały się na powierzchni wyjątkowo długo. Ich sytuacja nie jest obecnie zbyt wesoła, choć wciąż za wcześnie na wieszczenie całkowitego upadku. Kiedyś tego typu miejsca cieszyły się dużą popularnością, ale dziś są już na wymarciu. Wiele z nich zakończyło swoją działalność w wyniku obostrzeń koronawirusowych, które nakazywały zamykanie lokalu po 20:00, czyli w momencie, gdy zaczynał się największy ruch. Szczególnie głośne było wycofanie się Segi z tego rynku, tuż po sprzedaży swoich udziałów spółce GiGO. Wkrótce po tym doszło do zamknięcia kojarzonego z firmą słynnego salonu w tokijskiej dzielnicy Akihabara. **Chociaż czasy obostrzeń dawno już się skończyły, liczba miejsc z automatami do gier w tym okresie znacząco zmalała.**

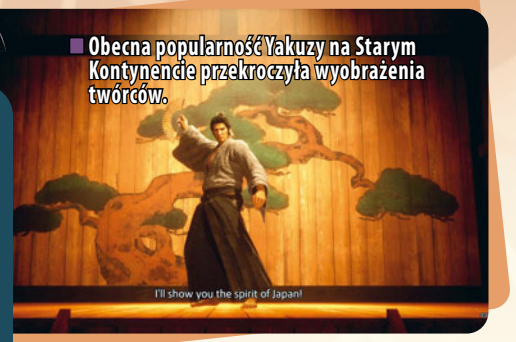
Wciąż co jakiś czas pojawiają się informacje o zamykaniu kolejnych salonów, ale nie brak też powodów do lekkiego optymizmu. Choć rynek opuściła Sega, inne firmy wciąż walczą o to, by ta cząstka lokalnej kultury przetrwała jak najdłużej. Przykładowo w miejscu wspomnianego lokalu w Akihabarze Bandai Namco otworzyło sześciopiętrowe centrum dla graczy. Wciąż też powstają nowe produkcje na wyłączność dla automatów, jak choćby Street Fighter VR zapowiedziany w lutym 2023 roku przez Capcom.

Dary globalizacji

Taka, a nie inna specyfika rynku sprawiła, że japońskie studia latami po prostu nie zauważały pecetów. Jak już wspomnieliśmy, w wielu domach komputerów zwyczajnie nie ma i nawet nie kojarzą się z grami. Mocne powiązanie branży z tutejszą popkulturą sprawiło, że twórcy skupiali się głównie na spełnianiu oczekiwań »

Najważniejsze firmy na japońskim rynku gier

Firma	Rok powstania	Wybrane marki i partnerzy
Bandai Namco	2015 (połączenie Bandai i Namco)	Ace Combat, Tales, Tekken; FromSoftware (Armored Core, Ninja Blade, Dark Souls, Elden Ring), CyberConnect2 (Naruto, Dragon Ball), Omega Force (One Piece)
Capcom	1979	Mega Man, Resident Evil, Dino Crisis, Devil May Cry, Monster Hunter
Koei Tecmo	2009 (połączenie Koei i Tecmo)	Omega Force (Wild Hearts, Warriors), Gust (Atelier), Team Ninja (Wo Long: Fallen Dynasty, Nioh, Ninja Gaiden)
Konami	1969	Pro Evolution Soccer, Silent Hill, Castlevania, Metal Gear, Contra
Nippon Ichi	1993	Disgaea
Nintendo	1889	Mario, The Legend of Zelda, Metroid, Animal Crossing, Pokémon (we współpracy z Game Freakiem), Fire Emblem
Sega	1940	Sonic Team (zgadnijcie...), Sports Interactive (Football Manager), Atlus (Soul Hackers, Shin Megami Tensei, Persona, Catherine), Ryu Ga Gotoku Studio (Yakuza / Like a Dragon), PlatinumGames (Vanquish)
Sony (SIE)	1993	God of War, The Last of Us, Uncharted, Horizon Zero Dawn, Gran Turismo
Square Enix	2003 (połączenie Square i Enix)	Final Fantasy, Dragon Quest, Kingdom Hearts, Chrono Trigger, Tomb Raider (do 2022), Life Is Strange, NieR



Obecna popularność Yakuzy na Starym Kontynencie przekroczyła wyobrażenia twórców.

Naprawdę skrótowe kalendarium...

...ograniczone do wydarzeń pozwalających zrozumieć współczesne granie w Japonii.

1974	Pojawienie się konsoli Magnavox Odyssey w Japonii
1978	Premiera i ogromna popularność gry Space Invaders
1983	Nintendo wypuszcza Famicoma (NES-a)
1989	Premiera Game Boya, kultowego handhelda Nintendo
1994	Pojawienie się dwóch konsol z napędem CD-ROM (PlayStation i Sega Saturn)
1996	Debiut marki Pokémon łączącej gry, karty i anime
2000	Premiera PlayStation 2
2004	Pierwsza wersja konsoli Nintendo DS
2004	Japonia poznaje PlayStation Portable
2017	Premiera Nintendo Switcha

lokalnych odbiorców. Zwykle siedziby studiów produkujących gry powstawały też w pobliżu budynków zajmowanych przez Sony czy Nintendo, co bardzo ułatwiało kontakt i uzyskanie wsparcia technicznego w czasach przed upowszechnieniem sieci. Inna kwestia to dość specyficzny gust Japończyków, jeżeli chodzi o ulubione gatunki – ich listę także można poniekąd powiązać z mobilnością. Dziś największą karierę w Kraju Kwitnącej Wiśni robią visual novels, symulatory randkowania, monster battlers (tytuły w stylu Pokémonów), raising games (produkcje takie jak Harvest Moon czy Animal Crossing), jRPG czy musou (gry pokroju Dynasty Warriors).

Za sprawą globalizacji sytuacja uległa oczywiście zmianie, ale porty na peceta czy Xboksa wciąż robi się głównie z myślą o zaistnieniu poza granicami Japonii. **Nie bez znaczenia dla obecnego kształtu rynku jest też napływ developerów z Europy czy USA.** Obecnie pracuje ich tutaj więcej niż kiedykolwiek. Lokalne firmy od dawna patrzyły w stronę Zachodu, przykładem niech będzie rok 1990 i brytyjskie studio Argonaut. Jego przedstawiciele otrzymali od Nintendo zaproszenie na wycieczkę do Kioto, by mogli zaprezentować firmie nową metodę generowania grafiki 3D na Game Boyu, jaką udało im się opracować. Jeden z programistów, Dylan Cuthbert, w wyniku tego wyjazdu przeprowadził się do Japonii na dłużej i kolejne gry współtworzył już na emigracji, w ramach autorskiego studia Q-Games.

Dzięki globalizacji w Japonii zaczyna też stopniowo jednoczyć się scena indie. Gry niezależne powstają tu jak wszędzie, ale ponownie istotne okazują się różnice kulturowe. Przez długi czas tego typu produkcje znane były raczej pod terminem doujin soft, co oznacza tytuły tworzone bardziej dla przyjemności niż chęci zysku. Od tego, co rozumiemy w Europie pod pojęciem gier niezależnych, różni je dużo niższy potencjał komercyjny. Japońscy developerzy wiedzą, że droga do zarabiania na indykach prowadzi przez rynek anglojęzyczny. Jedną z metod promocji stanowi Kickstarter(***), ale są to głównie środki wpłacane przez zachodnich graczy. Z kolei inicjatywy takie jak Day of the Devs czy Steam Next Fest też wymagają od twórców dokumentacji po angielsku. Dla niektórych to wciąż spora bariera, ale rozwój translatorów nieco ułatwia sprawę.

Dziś duże imprezy branżowe mają zwykle segment poświęcony rynkowi niezależnemu. Wspomniany Dylan Cuthbert swego czasu zauważył, że podczas Tokyo Games Show, najważniejszego growego eventu w Japonii, prezentowane są wyłącznie tytuły wielkich wydawców. Chciał w jakiś sposób temu zaradzić i w porozumieniu ze znajomymi wymyślił własną imprezę tematyczną, czyli targi BitSummit (zapoczątkowane w 2013 roku). To przestrzeń, gdzie mogą zaprezentować się i spotkać niezależni twórcy z kraju i ze świata. Pierwsza edycja zgromadziła 40 wystawców, a już po trzech latach udało się dobić do 120. Chcąc wziąć udział w wydarzeniu, wystarczy zgłosić się za pośrednictwem strony internetowej. Świadomość istnienia twórców niezależnych stopniowo więc w Japończykach rośnie, wciąż jednak zainteresowanie ich grami jest wyraźnie mniejsze niż na Zachodzie.

Bayonetta została uratowana przez Nintendo od zapomnienia i chyba już nigdy nie wyrwie się z objęć tej firmy.

Podtrzymanie trendów

Rosnące wpływy globalizacji nie odbierają jednak japońskiemu rynkowi własnej duszy. Raczej pozwalają tamtejszym twórcom docierać do zainteresowanych odbiorców z zagranicy – poszukujących nietypowych wrażeń, a jednocześnie przyzwyczajonych raczej do stacjonarnego grania. Premiery kolejnych odsłon Soulsów czy Yakuzy nawet na PC nie są już szczególnym zjawiskiem. Zaprzyjaźnienie się z nowymi platformami pozwala japońskim grom sprzedawać się lepiej na Zachodzie. **Dziś pecety przynoszą japońskiej branży ok. 15% zysków.** Prognozy na kolejne lata to natomiast podtrzymanie widocznych już teraz trendów – stały wzrost i najpewniej dalsze wychodzenie gier poza domy. To zaś oznacza, że w obliczu porażki PS Vity lepsze czasy chyba prędzej czekają Sony w Europie czy USA niż na własnym podwórku. **|CDA|**

(***) Co ciekawe, znajdujące się w czołówce najbardziej wspieranych tytułów takie gry jak Shenmue 3, Bloodstained czy Eiyuden Chronicle wywodzą się właśnie z Japonii.

LitRPG WASILIJ MACHANIENKO

Ultranowoczesna gra mobilna już za dwa dni w twoim smartfonie! Bądź najlepszy i uratuj Ziemię! Tylko ty możesz zatrzymać inwazję potworów! Nie zwlekaj – już teraz zainstaluj wersję przedpremierową!

ŚWIAT PRZEISTOCZONYCH zawrócił ludziom w głowach. Niezwykła grafika, która mogła śmigać nawet na najprostszych telefonach. Intuicyjny interfejs ułatwiający grę smartfonowym laikom. Intensywna kampania reklamowa obecna w każdym telewizorze, smartfonie i tablecie.

Kilka dni przed premierą produkcja miała już rzeszę fanów pragnących tylko jednego – **Godziny X**. Właśnie tak tajemniczy deweloperzy nazwali moment premiery gry.

Lecz czy ktokolwiek zdaje sobie sprawę, do czego doprowadzi **Godzina X**? Czy ludzie są gotowi zapłacić cenę, której żąda od nich **ŚWIAT PRZEISTOCZONYCH**?

Mark Dervine to zwykły student. Życie go nie rozpieszcza. Kilka lat temu zginęli jego rodzice, a on musiał zaopiekować się młodszą siostrą. Od trudnej codzienności ucieka w świat gier sieciowych, dlatego też z niecierpliwością czeka na pełne wydanie głośnego **ŚWIATA PRZEISTOCZONYCH**.

Mark też nie podejrzewał, jaki los zgotuje mu gra. Teraz myśli już tylko o jednym: uporać się z wersją przedpremierową – i to jak najszybciej!

Wejdź do niezwykłego hybrydowego świata literatury LitRPG, łączącego to, co najlepsze w książkach i grach. Wasilij Machanienko, autor bestsellerowej serii DROGA SZAMANA, powraca z powieścią *Bez prawa do błędu* będącą pierwszym tomem nowego cyklu:

ŚWIAT PRZEISTOCZONYCH

TOM 1 Bez prawa do błędu

insignis

Dokąd zmierzają adaptacje gier?

Rozmyśla nad filmami i serialami: **Łukasz Morawski**

Gry wideo i filmy to zupełnie różne media operujące innymi środkami wyrazu artystycznego oraz własnymi metodami mającymi przyciągnąć uwagę odbiorcy. Pomimo licznych przeciwieństw od czasu do czasu podejmowane są próby połączenia tych światów, co w wielu przypadkach kończy się niestety porażką. Czy można jej uniknąć? Jak najbardziej tak! Czy jest to łatwe do osiągnięcia? Oj, nie...

Nie minąłbym się z prawdą, gdybym założył, że większość graczy sceptycznie podchodzi do przenoszenia gier na duży ekran. Nie wynika to ze złej woli, lecz z doświadczenia nabytego przez lata oglądania coraz to mizerniejszych produkcji kinowych, które co i rusz udowadniały, że autorzy kompletnie nie zrozumieli sensu i wartości materiału źródłowego. Tylko czy te adaptacje faktycznie były tak kiepskie, jak się o nich mówi? **Popkultura ma to do siebie, że odbieramy ją bardzo indywidualnie i nie można jej wytworów oceniać zero-jedynkowo, tłumnie ogłaszając, co jest dobre, a co złe.**

Wszystko zależy tak naprawdę od naszego podejścia i emocji wywoływanych przez konkretne marki. Ku mojemu zaskoczeniu uświadomił mi to ponowny seans „Super Mario Bros." z 1993 roku. Film dostarczył mi sporo frajdy (wiecie – produkcja tak zła, że aż dobra), nawet jeśli jest powszechnie znienawidzony (zaledwie 29% „świeżości" w serwisie Rotten Tomatoes) i stanowi głównie obiekt szyderstw. A tak serio, to trochę współczuję twórcom tego dzieła, bo stanęli przed wyzwaniem, z jakiego nie dało się wyjść obronną ręką – w końcu była to pierwsza w historii próba przystosowania gry wideo do świata kina.

Dziwne początki adaptacji gier

Roland Joffé i Dean Semler mieli do dyspozycji kilka kolorowych produkcji Nintendo z wąsatym hydraulikiem w roli głównej, którego przygody bez żadnej fabuły musieli zaadaptować do filmu w czasach, kiedy w kinie panowały mroczne klimaty, a triumfy święciły takie produkcje jak „Gremliny 2", „Pamięć absolutna" czy kolejne odsłony slasherów. „Super Mario Bros." był jednym z ostatnich przedstawicieli tamtej niezwykle ciekawej epoki, gdzie brudne, spocone ciała, tradycyjne efekty specjalne i animatronika mimowolnie budowały dziwny, gęsty klimat, nawet jeśli mieliśmy do czynienia z materiałem pierwotnie stworzonym z myślą o dzieciach – tak wyglądało to chociażby w przypadku adaptacji przygód He-Mana z Dolphem Lundgrenem w roli głównej.

Oczywiście **„Super Mario Bros." nie broni się jako film ze względu na fatalny scenariusz, słabej jakości żarty i mało angażującą fabułę**. Jestem natomiast w stanie docenić ten tytuł za sposób, w jaki twórcy podeszli do adaptacji – w pewnym sensie

zachowano najważniejsze cechy pierwowzoru, ale przemodelowano je w bardzo pomysłowy sposób, próbując wykreować własny świat na bazie materiału źródłowego. W kulturze popularnej takie zabiegi miały miejsce już wcześniej, czego najlepszym dowodem są „Batmany" Tima Burtona oraz „Supermany" Richarda Donnera.

Miłośnicy powieści graficznych już dawno pogodzili się z tym, że właściwie żadna kinowa produkcja nie opiera się bezpośrednio na uwielbianych przez nich albumach. Zamiast tego czerpie się garściami z różnych historii – i takie podejście do ekranizowania dzieł kultury jest jak najbardziej w porządku. A wręcz bywa lepsze, gdyż nie dostajemy po raz kolejny tego samego, tylko na nowo możemy poznawać ulubionego bohatera – nawet jeśli nie byłby on w 100% taki sam jak jego pierwowzór.

> Bez względu na to, co zrobią filmowcy, i tak wszystkim nie dogodzą.

Mario to miły chłopak z Brooklynu

Temat Mario wydawał się na tyle spalony, że kolejną próbę zaadaptowania przygód wąsatego hydraulika podjęto dopiero po 30 latach! W 2023 roku na ekranach kin zadebiutował „Super Mario Bros. Film", który z miejsca stał się kasowym sukcesem – dzieło studia Illumination Entertainment raptem w miesiąc zarobiło ponad miliard dolarów na całym świecie. W tym przypadku mowa o pełnometrażowej animacji, co było strzałem w dziesiątkę, ponieważ twórcy mogli z ogromną pieczołowitością odtworzyć na dużym ekranie uniwersum wykreowane przez Nintendo.

Niemniej reżyserzy Aaron Horvath i Michael Jelenic razem ze scenarzystą Matthew Fogelem musieli zadbać o jakikolwiek rozwój psychologiczny bohaterów, którzy w oryginale są raptem prostymi archetypami. Twórcy nie tylko w zabawny sposób rozprawili się z przerysowanym włoskim akcentem Mario i Luigiego, ale też mocno rozbudowali ich życiorysy, dodając do opowieści m.in. rodziców, problemy w pracy i rozterki osobiste. Owszem, potraktowano to po łebkach, ale przynajmniej postacie przechodziły jakąś wewnętrzną drogę, czego nie było w grach wideo. **„Super Mario Bros. Film" w fantastyczny sposób bawi się motywami z pierwowzorów, nieustannie rzucając w stronę widzów ciekawymi easter eggami.** Twórcy nie ograniczyli się jednak wyłącznie do puszczania oka – po ich dziele faktycznie widać, że rozumieli, jak działają produkcje Nintendo i dlaczego ludzie je pokochali. Motywy z gier nie były też bezmyślnie kopiowane, tylko zostały poddane pewnemu komentarzowi w celu uzasadnienia ich istnienia w świecie przedstawionym.

Mimo to nie powinno się przesadzać ze zbyt licznymi nawiązaniami do całego uniwersum, bo może wyjść z tego niezdrowa papka – szkoda, że zapomniał o tym Duncan Jones podczas prac nad „Warcraftem: Początkiem", gdzie w dwugodzinnym filmie chciał przedstawić i opowiedzieć o całym bogatym lore, rozwijanym przez lata w grach i książkach. Oczywiście aby zmieścić tak wiele rzeczy, musiał je mocno poszatkować, przez co kinówka była niestrawna dla fanów pierwowzoru oraz kompletnie niezrozumiała dla nowych odbiorców. Produkcję przed finansową porażką uratowały Chiny, które zapewniły ponad połowę przychodu, dzięki czemu „Warcraft" zarobił aż 439 mln dolarów. Niby dużo, ale wciąż mało, jak na tak popularną markę.

„Cyberpunk: Edgerunners" był świetny i działał bez zarzutu w dniu premiery.

© 2022 Netflix, Inc.

Gameplay w kinie

Sukces takich filmów jak „Pokémon Detektyw Pikachu" (449 mln dolarów), dwóch odsłon „Sonic. Szybki jak błyskawica" czy serialu telewizyjnego „Pokémon" pokazuje, że **przygotowanie adaptacji gier dla młodszych odbiorców może być łatwiejsze do zrealizowania z racji tego, że dzieci potrafią o wiele łatwiej wybaczyć dziury fabularne**. To jednak żadna reguła, o czym dobitnie przekonali się twórcy kinowego „Ratcheta i Clanka" z 2016 roku, animacji, która całkowicie straciła ducha pierwowzoru. Produkcja zebrała słabe recenzje (21% na RT) i odniosła dotkliwą porażkę finansową – film ledwo co doczłapał się do 13 mln przy budżecie wynoszącym 20 mln dolarów...

Film „Ratchet i Clank" okazał się wierną adaptacją gry i wychodzi na to, że nie zawsze jest to najlepsze rozwiązanie. Podobny problem spotkał „Tomb Raidera" z 2018. Produkcja z Alicią Vikander momentami wręcz zahaczała o parodię, gdy próbowała jeden do jednego odtworzyć popularne sceny z dzieła studia Crystal Dynamics, co w połączeniu z fatalnymi efektami specjalnymi wywoływało mocne zmieszanie, a nie ekscytację. Trochę lepiej do tematu podeszli twórcy kinowego prequela Uncharted, gdzie także bardzo mocno „cytowano" gry ekipy Naughty Dog, choć nie robiono tego w tak perfidny sposób.

Najsmutniejsze jest to, że w obu produkcjach kompletnie nie czuć klimatu materiałów źródłowych, nawet jeśli twórcy co chwilę szturchają widza w ramię i pytają: „Kojarzysz to? Jak w gierce!". Nie czuć tutaj tej przygody, jakiejś większej stawki, brakuje elementu zaskoczenia. „Uncharted" to po prostu sympatyczny blockbuster, o istnieniu którego można było zapomnieć tuż po opuszczeniu sali kinowej. Szczególnie ubolewam nad filmową inkarnacją Nathana Drake'a, w serii Uncharted bohatera niesamowicie charyzmatycznego, słynącego z ciętego języka i niezamykających się ust. Lubię Toma Hollanda, ale nie miał on w sobie nawet grama uroku pierwowzoru, a Nathana widziałem bardziej w Marku Wahlbergu odgrywającym rolę Sully'ego.

Pułapki czyhające na twórców adaptacji

Patrząc na większość adaptacji, odnoszę wrażenie, że ich twórcy starają się unikać poważniejszych treści i stawiają raczej na produkcje czysto rozrywkowe, gdzie liczy się przede wszystkim akcja, rzucanie żarcikami, widowiskowość, »

Mario i Luigi w końcu stali się postaciami z krwi i kości.

© 2023 Universal Studios, Nintendo

a nie głębsze nakreślenie portretów psychologicznych bohaterów. Może to wynikać z **niezrozumienia przez filmowców gier wideo, które – pomimo swojego rozwoju – przez wiele środowisk w dalszym ciągu uznawane są za głupiutką młóckę bez większej głębi**.

Problem dla twórców adaptacji może stanowić także dysonans ludonarracyjny występujący w grach, polegający na tym, że rozgrywka nie zawsze bezpośrednio harmonizuje z charakterem bohatera i fabułą. Najlepiej widać to na przykładzie cyklu Uncharted, gdzie protagonista niby jest zwykłym poszukiwaczem skarbów, porządnym człowiekiem o dobrym sercu. Taki obraz twórcy budują zwłaszcza w dialogach oraz cutscenkach, kiedy natomiast gracze przejmują kontrolę nad Nathanem, robią z niego maszynę do zabijania, masowego mordercę rozprawiającego się ze swoimi oponentami w bezlitosny sposób. *(Więcej na ten temat w artykule „Ludonarracyjny zawrót głowy" – dop. red.)*.

Gdyby taki wątek próbowano przenieść do filmu, wtedy otrzymalibyśmy kolejną odsłonę „Johna Wicka", a nie Kino Nowej Przygody. W niesamowicie oryginalny sposób podeszli do tego problemu twórcy serialu aktorskiego „The Last of Us", opartego na innym dziele studia Naughty Dog. Jestem wielkim miłośnikiem pierwowzoru i podobała mi się też telewizyjna wersja, która z jednej strony okazała się niesamowicie wierna grze, a z drugiej – zupełnie od niej inna. Głównie dlatego, że **produkcja HBO na dobrą sprawę nie jest przeniesieniem na mały ekran całego The Last of Us, tylko adaptacją przerywników filmowych**.

Siła tkwi w serialach?

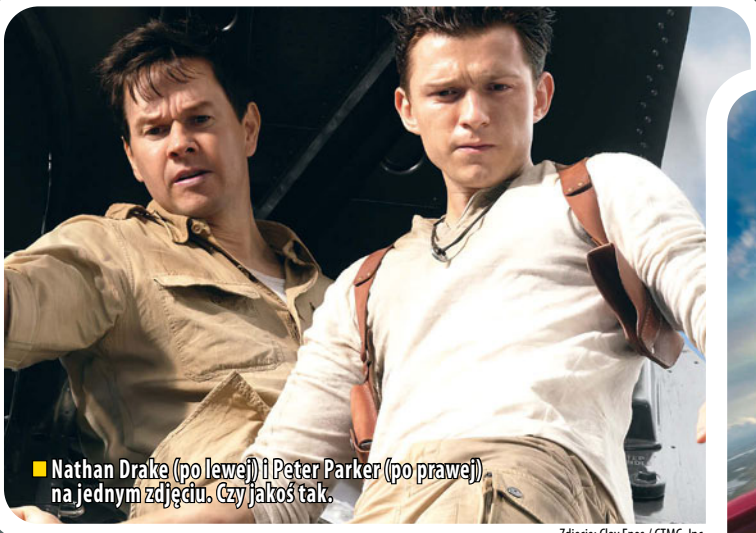
Craig Mazin razem z Neilem Druckmannem (jednym z reżyserów pierwowzoru) zachowali esencję gry, lecz niemalże w całości wyrzucili do kosza wszystkie etapy, w których sterowaliśmy Joelem lub Ellie, zastępując je w serialu zupełnie nowymi sekwencjami. Ponadto wręcz do absolutnego minimum ograniczyli występowanie zarażonych, choć w oryginale odgrywali ogromną rolę. Mimo tak odważnych decyzji udało im się stworzyć dzieło potrafiące dotrzeć zarówno do fanów materiału źródłowego, jak i widzów nieznających wcześniej marki.

Inne warte uwagi przeniesienie gry na mały ekran to „Cyberpunk: Edgerunners", który nie jest bezpośrednią ekranizacją Cyberpunka 2077, a mimo to ma bardzo wiele punktów stycznych z tą produkcją. Przede wszystkim dlatego, że producenci serialu animowanego postanowili zaadaptować na własne potrzeby uniwersum Mike'a Pondsmitha w ujęciu znanym z dzieła CD Projektu Red i wykorzystać je do opowiedzenia własnej, unikatowej historii. Podobnie jak w przypadku „The Last of Us", miłośnicy gry chłonęli ciekawe nawiązania do pierwowzoru, widzowie niepowiązani z tym medium mogli zaś po prostu obejrzeć świetnie zrealizowane anime.

Choć chciałem wysnuć wniosek, że dobrym rozwiązaniem na adaptacje gier jest zrobienie serialu, to i nawet to podejście łatwo podważyć. Wystarczy spojrzeć na takie „dzieła" jak nieudane „Resident Evil: Remedium" Netfliksa (26% na Rotten Tomatoes od widzów), słabiutki „Tekken: Bloodline" czy nijakie „Halo" – wszystkie produkcje zadebiutowały w 2022 roku, co pokazuje, że wielu twórców nadal nie ma pojęcia, jak podejść do tego tematu. Nie oznacza to natomiast, że jesteśmy skazani na same średniaki – ewidentnie nadchodzą zmiany, czego najlepszym przykładem niektóre z wcześniej wymienionych tytułów lub seriale animowane „Castlevania" i „Arcane". O jakości tego drugiego, opartego na League of Legends, najlepiej świadczą oceny – aż 100% „świeżości" od recenzentów i raptem cztery punkty procentowe mniej od widzów.

Urodzaj czy ślepe podążanie za trendami?

Nawet jeśli poszczególne dzieła nie odnoszą sukcesów artystycznych, to i tak wiele z nich może pochwalić się fantastycznymi wynikami finansowymi. Nic więc dziwnego, że **coraz więcej producentów decyduje się na stworzenie własnej adaptacji gry wideo**. Jesteśmy więc skazani na wizje ludzi z Hollywood, którzy przecież nie muszą podchodzić do pierwowzorów z taką miłością jak my – dla nich bardzo często to kolejny projekt do odhaczenia, potrzeba wykorzystania popularnej



Nathan Drake (po lewej) i Peter Parker (po prawej) na jednym zdjęciu. Czy jakoś tak.

Zdjęcie: Clay Enos / CTMG, Inc.

„Sonic 2. Szybki jak błyskawica" to bardzo przyjemny film familijny.

marki w celu jak największego spieniężenia jej, gdy znajduje się na topie. Twórcy „The Last of Us" udowodnili, że można zrobić adaptację na własnych zasadach, ale z uznaniem dla pierwowzoru. Zaowocowało to średnią ocen widzów wynoszącą 89% w RT oraz rekordową oglądalnością – finał w dniu premiery zobaczyło ponad osiem milionów osób!

Czy inne ekranizacje również mają szansę na taki sukces? Jak najbardziej, choć patrząc na liczbę nadchodzących produkcji, z pewnością częściej trafimy na rozczarowania. W przyszłości możemy spodziewać się m.in. kinowej wersji Five Nights at Freddy's, która teoretycznie nadaje się do stworzenia trzymającego w napięciu horroru. W 2024 roku zadebiutują kolejne przygody Sonica, co nie jest zaskoczeniem, bo „dwójka" zarobiła ponad 400 mln dolarów. **Nawet Minecraft doczeka się własnego filmu pełnometrażowego – ten powstaje dla Warner Bros. Pictures**, czyli tego samego dystrybutora, co „The Last of Us".

Co za dużo, to niezdrowo?

Jeśli wszystko pójdzie zgodnie z planami, to w nieokreślonej przyszłości otrzymamy jeszcze kinówki „Days Gone", „Borderlands", „Ghost of Tsushima", „Return to Silent Hill" czy „Death Stranding", a także seriale na podstawie Horizon Zero Dawn (Netflix) i God of War (Amazon Prime). Wszystkie te marki cały czas mają się dobrze i w większości przypadków są dalej rozwijane przez twórców gier. To też prawdopodobnie jedyny powód, dla którego ponownie na ekranach kin pojawi się „Mortal Kombat". Poprzedni film z 2021 roku zarobił raptem 84 mln dolarów, a mimo to oficjalnie zapowiedziano kontynuację. A może chodziło o coś innego? Na RT średnia ocen z recenzji wynosi 54% „świeżości", ponad pięć tysięcy głosów publiczności przełożyło się natomiast na aż 86%.

Trudno tak naprawdę wyrokować, która adaptacja okaże się sukcesem, bo wpływa na to zbyt wiele czynników. Ba, co tak naprawdę oznacza „sukces"? To też zależy od perspektywy – może i „Uncharted" zarobiło niezłe pieniądze (przychody ze sprzedaży biletów wyniosły ponad 400 mln dolarów przy budżecie 120 mln), ale za to na RT widnieje średnia 41% z ponad 250 recenzji. W takim razie mamy hit czy porażkę? No właśnie...

W tym momencie za największego przegranego można byłoby uznać Uwe Bolla, którego adaptacje gier („Far Cry", „BloodRayne", „Dom śmierci" itp.) w najlepszym razie zarabiały kilkanaście milionów, a część nawet nie przekraczała bariery miliona dolarów. Większość jego „dzieł" ma na RT fatalną średnią od recenzentów i widzów, często nawet poniżej 10%. Wychodzi na to, że w tej sytuacji wszyscy są przegrani, ale po latach okazało się, że reżyser najpewniej pozyskiwał licencje znanych marek za grosze, a potem tworzył filmy taśmowo, nie musząc przejmować się zbytnio ich porażką – w końcu i tak zarabiał na nich głównie dzięki luce w niemieckim prawie podatkowym. On się wzbogacił, a reputacja ekranizacji jeszcze bardziej ucierpiała. *(Polecamy obszerny wywiad z Bollem zamieszczony w CDA 05/2022 – dop. red.)*.

Przyszłość maluje się w jasnych/ciemnych barwach

Nasza ukochana branża jest względnie nowa (przynajmniej w stosunku do filmowej) i cały czas ulega przemianom, starając się pogodzić potrzeby konsumentów z oczekiwaniami księgowych. Niekiedy można odnieść wrażenie, że sami twórcy gier nie do końca rozumieją, dlaczego jedne tytuły odnoszą sukces, a inne nie – nie pomagają w tym różnice gatunkowe, a nawet kulturowe. Wszakże inaczej do opowiadania fabuły podchodzą Japończycy, a inaczej Amerykanie czy Polacy, co widać chociażby po erpegach. Final Fantasy XV, Fallout 4 i Wiedźmin 3: Dziki Gon to zupełnie inne dzieła, choć wrzucone zostały do tego samego koszyka.

Twórcy adaptacji filmowych nie mają więc ustalonego wzorca, z którego mogą korzystać, aby upewnić się, że ich ekranizacja zadziała. **To żywa materia, trzeba ją nie tyle zrozumieć, co po prostu poczuć – albo celować wyłącznie w dużą sprzedaż biletów, szczując widzów znaną marką.** Co prawda nadal nie możemy wyraźnie stwierdzić, w jakim kierunku zmierzają adaptacje gier, ale sytuacja zdaje się poprawiać. Coraz więcej tytułów zyskuje uznanie u widzów i recenzentów, co tym samym otwiera drogę dla kolejnych ekranizacji. Któraś z produkcji musi się przecież udać. Prawda? |CDA|

> Twórcy „The Last of Us" udowodnili, że można zrobić adaptację na własnych zasadach, ale z szacunkiem dla pierwowzoru.

NIE TYLKO GWIEZDNE WOJNY

Początki i złoty wiek LucasArts

■ Za starym, dobrym LucasArts tęskni: **Smuggler**

Gdy rzucę hasło „LucasArts", większość z was zareaguje, wykrzykując „Republic Commando! Dark Forces!" czy wymieniając tytuł jakiejś innej gry osadzonej w realiach Gwiezdnych Wojen. A to przecież tylko część dorobku tego zasłużonego dla branży studia.

Przypomnijmy więc sobie jego historię i godne pamięci produkcje spoza gwiezdnowojennego uniwersum, którymi zrewolucjonizowało branżę. A jest co wspominać!

Narodziny potęgi

George Lucas jest marzycielem i wizjonerem, ale po ziemi stąpa twardo i na interesach się zna. Już w 1971 roku założył Lucasfilm Ltd. LLC, firmę zajmującą się produkcją filmową i telewizyjną, a w 1975 – Industrial Light & Magic odpowiedzialne za tworzenie efektów specjalnych. To właśnie ILM zawdzięczamy wszystkie triki w pierwszych „Gwiezdnych wojnach".

W 1979 roku w ramach ILM powstała sekcja o nazwie The Lucasfilm Computer Graphics Division (kilka lat później przemianowana na... Pixar. Tak, TEN Pixar), której zadaniem miało być opracowywanie nowych technologii do generowania grafiki komputerowej na potrzeby filmów i animacji. LCGD wykorzystywało komputery Silicon Graphics i zaawansowane – jak na owe czasy – programy do modelowania 3D.

■ Jeśli pamiętasz to logo, to nie jesteś aż tak stary, jak myślisz, bo nie masz sklerozy.

W 1982 z Computer Graphics Division wydzielono Lucasfilm Games, przyszłe LucasArts, w założeniach powołane do tworzenia gier na podstawie filmów Lucasa. Zespół nawiązał współpracę z jednym z wiodących wtedy na rynku producentów konsol i komputerów oraz gier – z Atari.

Atari wsparło Lucasfilm Games finansowo (kwotą 1,1 mln dolarów) i udostępniło mu swoje know-how, a konkretnie oddelegowało do pomocy dwóch doświadczonych programistów. W zamian oczekiwało wyłączności do powstałych tytułów. Nie jest też przypadkiem, że pierwsza oficjalnie licencjonowana przez Lucasa gra osadzona w uniwersum Gwiezdnych Wojen, nazwana po prostu Star Wars, stworzona została właśnie przez Atari, w 1983.

Rescue on Ballblazer

Prace ruszyły z kopyta i Lucasfilm Games już w 1984 roku mogło pochwalić się dwiema grami. Przyznać muszę, że obie okazały się bardzo udane i do dziś mile je wspominam. Pierwszą był **Ballblazer, z grubsza futurystyczny futbol, w którym piłkę zastępowała kula plazmy** wielkości około dwóch metrów, a jednoosobową drużynę tworzył „zawodnik" siedzący we wnętrzu poduszkowca, próbujący odbijać wspomnianą piłkę tak, by wpadła do bramki przeciwnika. Ekran dzielił się na dwie części, a każdy z graczy (można było też konkurować z komputerem) obserwował wydarzenia na „boisku" z perspektywy pierwszej osoby.

Drugą, znacznie ciekawszą grą był zręcznościowy symulator lotu Rescue on Fractalus! (znany

Ballblazer, futurystyczny futbol, jedna z pierwszych gier Lucasfilm Games.

Czy wiesz, że…

Jednym z nader niewielu efektów w „Gwiezdnych wojnach" uzyskanych za pomocą komputera był wyświetlany w bazie rebeliantów obraz Gwiazdy Śmierci. Czy zauważyliście, że miała wylot emitera turbolaserów umieszczony w płaszczyźnie równika, a nie w swej górnej części? A to dlatego, że George Lucas w międzyczasie zmienił koncepcję wyglądu stacji kosmicznej, a wygenerowanie nowej sekwencji trwałoby za długo i byłoby zbyt kosztowne.

© 1977 20th Century Fox

też jako Behind Jaggi Lines!). Twórcy chcieli go pierwotnie osadzić w uniwersum Gwiezdnych Wojen, ale Lucas z bliżej nieznanych powodów nie wyraził na to zgody. Zadanie gracza to ratowanie pilotów zestrzelonych przez wrogich ludziom jaszczuropodobnych Jaggi. Poruszamy

Fraktalowa grafika Rescue on Fractalus! robiła niesamowite wrażenie.

się statkiem w generowanych na żywo fraktalnych (!) krajobrazach planety Fractalus, niszcząc działka przeciwlotnicze i atakujące nas pojazdy przeciwników. Musimy zidentyfikować miejsce pobytu ocalałego, wylądować w jego pobliżu i wpuścić go na pokład, gdy zastuka do drzwi naszego statku. (To ważne, żeby zaczekać na pukanie, bo czasem zamiast pilota pojawia się agresywny Jaggi). Zebrawszy wyznaczoną pulę osób, wracamy na statek matkę. **Rescue on Fractalus! miało fajny klimat i było bardzo efekciarskie, jak na owe czasy. Te krajobrazy...**

Atak piratów

Gry te o mało co nie doprowadziły firmy do bankructwa. W bliżej niewyjaśnionych okolicznościach wyciekły na kilka tygodni przed premierą i trafiły w ręce piratów. Cieszyły się niezwykle dużą popularnością wśród nieuczciwych graczy, więc Atari uznało, że ich dystrybucja może w efekcie okazać się niewystarczająco opłacalna, i wycofało się z dealu z Lucasfilm Games. (Przyczyna była w sumie bardziej złożona, bo wiązała się także z przejęciem Atari przez Jacka Tramiela i zmianą rozmaitych koncepcji i priorytetów, ale nie będziemy tu rozwijać tego wątku). Na szczęście dla „lucasów" inny wydawca softu, Epyx, postanowił zaryzykować i przejął prawa do dystrybucji tych tytułów.

Mimo wycieku gry, skonwertowane na niemal wszystkie ówczesne ośmiobitowce, sprzedawały się na tyle dobrze, że współpracę kontynuowano. W 1985 roku powstały dwie nowe produkcje Lucasfilm Games – Koronis Rift oraz The Eidolon (obie wykorzystujące silnik Rescue on Fractalus!, tzn. generujące otoczenie za pomocą fraktali) – w 1986 zaś dwie kolejne. Habitat to... MMORPG (jedno z pierwszych!). Ale my skoncentrujmy się na tej, która rozpoczęła złote lata Lucasfilm Games. A mowa o...

Labyrinth

To przygodówka na motywach filmu fantasy, w którym pojawiło tylko pięcioro aktorów (w tym David Bowie), a cała reszta występujących w nim stworzeń była... muppetami (tzn. lalkami animowanymi przez Jima Hensona i jego kumpli, nie chodzi konkretnie o Kermita czy Świnkę Piggy z „Muppet Show"). Gra zaczyna się od tego, że nasza postać – której wybieramy imię, płeć i ulubiony kolor; to ostatnie wpływa na... poziom trudności – idzie do kina na „Labirynt" i zostaje wciągnięta w wyświetlane na ekranie wydarzenia. Ma 13 godzin w czasie rzeczywistym, by pokonać króla goblinów i powrócić do swego świata.

Najciekawszy w tym wszystkim był sposób komunikacji z graczem. W ówczesnych przygodówkach wklepywało się polecenia z klawiatury. „Take book", „go north" i tak dalej. Tutaj zastosowano coś innowacyjnego. Mieliśmy dwie „rolki": na jednej widniały czasowniki, na drugiej rzeczowniki, a komputer wybierał je z puli w zależności od posiadanych przedmiotów i aktualnej lokalizacji gracza. Odpowiednio je konfigurując, tworzono komendy, np. „attack" + „goblin". System zyskał uznanie, podobnie jak sama gra – adaptacja odniosła większy sukces komercyjny niż film, na którym bazowała. A do tego była zapowiedzią czegoś, co na zawsze odmieniło przygodówki.

You rebel SCUMM!

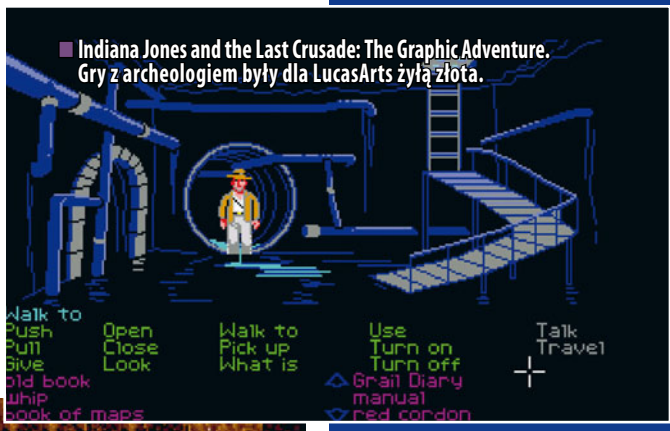
Maniac Mansion, które pojawiło się pod koniec 1987 roku, zrewolucjonizowało gry przygodowe. Po pierwsze oferowało zabawę więcej niż jedną postacią, co stanowiło nowość w tym gatunku. Do pomocy głównemu bohaterowi samodzielnie wyznaczaliśmy dwoje spośród sześciorga jego kumpli. Każde z nich dysponowało odmiennymi zdolnościami, co w efekcie powodowało, że rozmaite zagadki dało się rozwiązać na kilka sposobów... lub wcale. To z kolei przekładało się na aż pięć różnych zakończeń.

Gra Labyrinth zarobiła więcej od filmu, na którym ją oparto.

Po drugie **w Maniac Mansion wykorzystano innowacyjny – jak na tamte czasy – interfejs graficzny, zwany SCUMM** (Script Creation Utility for Maniac Mansion). Po prostu wskazywaliśmy myszką/dżojstikiem odpowiednią opcję i klikaliśmy na obiekt widoczny na ekranie. ...Co? I to wszystko?! Tak, to wszystko. Ale wtedy to była rewolucja. Gracze zachwycili się i interfejsem, i samą produkcją, której fabuła przypominała nieco horror, nieco film SF, ale podana była z wyraźnym przymrużeniem oka. Warto zaznaczyć, że to pierwszy tytuł, który Lucasfilm Games nie tylko stworzyło, ale też samodzielnie dystrybuowało.

Lata 90. były niewątpliwie złotym wiekiem LucasArts.

Interfejs gry Maniac Mansion zrewolucjonizował point'n'clicki.



Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure. Gry z archeologiem były dla LucasArts żyłą złota.

Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game w wersji na Amigę.

Czy wiesz, że...

Fani stworzyli dwie nieoficjalne kontynuacje Zak McKracken and the Alien Mindbenders – The New Adventures of Zak McKracken oraz Zak McKracken: Between Time and Space.

Czy wiesz, że...

LucasArts stworzyło w sumie dużo więcej gier o Indianie Jonesie, ale były to raczej tytuły budżetowe, do tego przeznaczone na jakąś jedną, dwie platformy, jak Indiana Jones' Greatest Adventures (SNES), Indiana Jones and His Desktop Adventures (PC) czy The Young Indiana Jones Chronicles (NES).

Postanowiono pójść za ciosem i rok później wydano Zak McKracken and the Alien Mindbenders. Generalnie gra klimatem – tak od strony wizualnej, jak i fabularnej – przypominała swoją poprzedniczkę, czyli okazała się humorystyczną mieszanką motywów z filmów SF klasy B, i również sprzedała się satysfakcjonująco. Lucasfilm Games uznało więc, że przygodówki to żyła złota, i na nich się skoncentrowało, choć nie zamierzało ograniczać się wyłącznie do tego gatunku (patrz: ramka „Nie tylko przygodówki...").

Pam pa ram pam, pam param!

W 1989 Lucasfilm Games zaprezentowało swą **pierwszą grę o Indianie Jonesie, adaptację „Ostatniej krucjaty" (Indiana Jones and the Last Crusade: The Action Game)**. Mimo że dość mocno trzymała się fabuły filmu, dawała całkiem sporą swobodę (trzy zakończenia i możliwość alternatywnego poprowadzenia niektórych znanych z wielkiego ekranu wydarzeń, co zresztą nagradzała, przyznając specjalne punkty). Duży nacisk położono na dialogi z postaciami pobocznymi, a także sekwencje zręcznościowe (tzn. walkę). To też był spory sukces – i finansowy, i artystyczny.

Dla tradycjonalistów, którym formuła takiej „przygodówki akcji" nie przypadła do gustu, stworzono alternatywną adaptację – Indiana Jones and the Last Crusade: The Graphic Adventure, z interfejsem SCUMM. Gra sprzedała się w 250 tys. egzemplarzy i zebrała bardzo dobre recenzje.

Potem pojawiło się jeszcze kilka tytułów ze słynnym archeologiem w roli głównej. W 1992 roku wyszedł Indiana Jones and the Fate of Atlantis(*). **Popularność tradycyjnych przygodówek z czasem zaczęła słabnąć, więc kolejne gry z Indym były już trójwymiarowymi produkcjami z gatunku action adventure.** W 1999 ukazał się Indiana Jones and the Infernal Machine, a w 2003 – Indiana Jones and the Emperor's Tomb, który sprzedał się raczej kiepsko, jak na owe czasy (niecałe 200 tys. egzemplarzy). To najwyraźniej ostudziło zapał wydawcy i archeolog w fedorze przypomniał o sobie graczom po kilku latach w zupełnie innej formie – jako Lego Indiana Jones: The Original Adventures (2008). Klockowy sequel, The Adventure Continues, był zresztą ostatnią jak dotąd produkcją z Indym, poprzedzoną jeszcze przez przygodową grę akcji Indiana Jones and the Staff of Kings. Oba te tytuły wydano w 2009 roku.

> Disney zabił LucasArts w 2013 roku, a w 2021 wskrzesił Lucasfilm Games, ale tylko jako „wydmuszkę".

Złota dekada

Lata 90. były niewątpliwie złotym wiekiem Lucasfilm Games – a raczej już LucasArts Entertainment Company, bo w 1991 nastąpiła zmiana nazwy. Dekada zapowiadała się jednak nie najlepiej, bo dość innowacyjna przygodówka Loom (w której „tkało się" zaklęcia za pomocą generowanej przez gracza muzyki) ze stycznia 1990 okazała się komercyjną porażką. Niemniej choć rok zaczął się kiepsko, to zakończył się świetnie, bo w październiku zadebiutowało **The Secret of Monkey Island uważane przez wielu za jedną z najlepszych przygodówek w historii LucasArts**. To opowieść o młodzieńcu, który postanawia zostać piratem. Brzmi to dość sucho, ale sama gra jest istną perełką: przezabawne dialogi, absurdalny miejscami humor i skojarzenia, doskonała jak na owe czasy fabuła, ładnie poprowadzona akcja... No, cudo po prostu, arcyklasyka gatunku.

Rok później pojawił się sequel – Monkey Island 2: LeChuck's Revenge – oferujący w sumie to samo, tylko więcej, lepiej i ładniej. W „dwójce" m.in. zaimplementowano system iMUSE, który dostosowywał odtwarzaną muzykę tak, by pasowała do wydarzeń na ekranie. Kontynuacja spotkała się z gorącym przyjęciem tak graczy, jak i krytyków. Wielu uważało ją wręcz za najlepszą przygodówkę w dziejach, ale jej sprzedaż nie była ponoć adekwatna do tych zachwytów i wysokich ocen...

W kolejnych latach ukazywał się hit za hitem: wspomniane wcześniej gry z Indianą, kontynuacja Maniac Mansion, czyli Day of the Tentacle (1993), czy Sam & Max Hit the Road (1993), a także – oczywiście – produkcje osadzone w realiach Gwiezdnych Wojen (patrz: ramka „Przebudzenie Mocy"). W 1995 roku firmę dopadła lekka zadyszka, bo wydana wtedy przygodówka The Dig (więcej na jej temat w czwartym numerze Retro) nie cieszyła się popularnością. Humor poprawiło jednak twórcom wypuszczone w tym samym roku klimatyczne **Full Throttle. Gra rozeszła się w... milionie egzemplarzy!** Dodajmy, że było to w czasach, gdy za sukces komercyjny uważano

(*) Nie mylić z pochodzącym z tego samego roku Indiana Jones and the Fate of Atlantis: The Action Game, side-scrollową grą akcji z elementami platformowymi. To o tyle ważna pozycja, że był to ostatni „duży" tytuł wydany przez Lucasfilm Games na platformy z lat 80. – Amigę, Atari ST i ośmiobitowce.

W 2005 roku 14-letnie logo firmy zostało zastąpione taką uwspółcześnioną wersją.

LUCASARTS™

LucasArts umarło, jednak żyją jego pracownicy i gry sygnowane tą marką. Założone przez tamtejszych weteranów studio Telltale Games dało światu m.in. trzy sezony Sama & Maksa oraz Tales of Monkey Island. Remaster Grim Fandango został wydany w 2015 roku przez Double Fine Productions, które powstało z inicjatywy Tima Schafera, twórcy pierwowzoru. Spod jego rąk wyszły też odświeżenia Day of the Tentacle (2016) i Full Throttle (2017). 19 września 2022 odbyła się zaś premiera Return to Monkey Island – przygodówki stanowiącej zwieńczenie cyklu, stworzonej m.in. przez Rona Gilberta i Dave'a Grossmana, czyli autorów dwóch pierwszych odsłon.

The Secret of Monkey Island. Klasyka!

Full Throttle sprzedało się w milionie egzemplarzy!

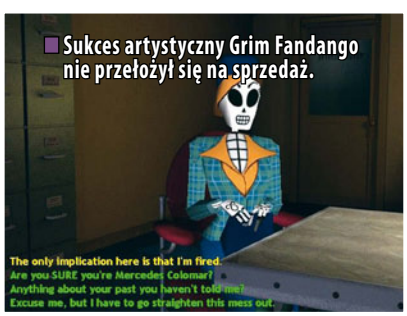
Sam & Max Hit the Road. Trudno o sympatyczniejszy duet bohaterów.

przygodówkę, która sprzedała się w więcej niż 100 tys. kopii (Day of the Tentacle osiągnęło wynik 90 tys.). W 1997 dostaliśmy kolejną Małpią Wyspę – The Curse of Monkey Island. Jak jej poprzedniczki ładną, zabawną, kolorową. Była pożegnaniem nie tylko z systemem SCUMM, ale też z klasyczną formułą przygodówek 2D. Nowe technologie, rosnąca popularność grafiki trójwymiarowej i zmiana preferencji graczy wymuszały zmiany.

Diamenty nie są wieczne

Kolejną dużą przygodówką LucasArts było Grim Fandango z 1998. Produkcja ta – zrealizowana w 3D, wykorzystująca elementy meksykańskiego folkloru, z fabułą osadzoną w świecie umarłych i z niezwykłym klimatem zbliżonym do filmów noir – spotkała się z uznaniem krytyków i zachwyciła graczy. Problem w tym, że tych ostatnich znalazło się dość niewielu – tytuł ów zakupiło zaledwie jakieś 90 tys. ludzi. To był już głośny dzwonek alarmowy. Siłą rozpędu w roku 2000 pojawiła się ostatnia duża przygodówka LucasArts, czyli Escape from Monkey Island.

Następna dekada w historii firmy to już seryjne wręcz trzaskanie i wydawanie tworzonych przez inne studia „starłorsów", z rzadka przetykane jakimś inny tytułem czy remakiem starego hitu. **W 2012 roku LucasArts (wraz z całą grupą Lucasfilm) zostało wykupione przez Disneya.** I wkrótce potem przez niego ukatrup... zredukowane do działalności skupionej na udzielaniu zewnętrznym firmom licencji na gry w uniwersum wykreowanym przez George'a Lucasa. „I to by było na tyle"... Co prawda w 2021 wskrzeszono markę Lucasfilm Games, głównie by sygnować nią kolejne produkcje ze świata Gwiezdnych Wojen (choć nie tylko, bo także nowego Indianę Jonesa), ale jak dla mnie to tylko zagrywka marketingowa...



Sukces artystyczny Grim Fandango nie przełożył się na sprzedaż.

Przebudzenie Mocy

Zdumiewające, że trzeba było aż niemal dekady, by firma z „Lucas" w nazwie stworzyła swą pierwszą grę osadzoną w uniwersum Gwiezdnych Wojen. Dopiero w 1991 roku ukazało się bowiem Star Wars, zręcznościówka przeznaczona na NES-a, Game Boya, Segę Master System i Game Geara. Potem wcale nie było obficiej, bo w 1992 wydano tylko Super Star Wars na SNES-a.

W 1993 worek ze „starłorsami" nie tyle się rozwiązał, co wybuchł niczym Gwiazda Śmierci. Zaczęło się od bardzo mocnego uderzenia, czyli kultowego symulatora Star Wars: X-Wing. Jeszcze w tym samym roku wypuszczono cztery kolejne produkcje ze „Star Wars" w nazwie! I w tym tkwił problem, bo jakość szybko i zdecydowanie przeszła w ilość... Tym niemniej parę gier było naprawdę znakomitych – choćby obie odsłony Knights of the Old Republic, w które fan tego uniwersum i erpegów po prostu MUSI zagrać.

Star Wars: X-Wing

Outlaws pochwalić się mogło lunetą przybliżającą cel, co w 1997 roku było sporą atrakcją.

Nie tylko przygodówki...

W 1988 roku Lucasfilm Games stworzyło Battlehawks 1942, pierwszy w tym czasie symulator lotu, który opowiadał o najważniejszych podniebnych bataliach II wojny światowej, a w 1989 – sequel skupiający się na bitwie o Anglię (Their Finest Hour: The Battle of Britain), uznany zresztą przez pismo Computer Gaming World za najlepszą grę symulacyjną roku. Warto jeszcze wymienić Secret Weapons of the Luftwaffe (wydaną w 1991 roku ostatnią produkcję sygnowaną logiem Lucasfilm Games), PHM Pegasus (1987, zręcznościowy symulator okrętu) i Strike Fleet (1988, taktyczny symulator starcia zespołów okrętów wojennych). Nie zapominajmy również o tycoonie Afterlife (1996, zarządzenie piekłem i niebem) i o Outlaws – FPS-ie osadzonym w realiach Dzikiego Zachodu. Ta ostatnia gra kiepsko się zestarzała, ale pamiętam, że w 1997 spędziłem przy niej sporo czasu.

Jeśli znacie stare, dobre produkcje LucasArts, nie muszę was zachęcać, byście do nich wrócili. Jeśli nie znacie – warto szybko ten błąd naprawić. To są po prostu gry wiecznie żywe. |CDA|

Screenshoty pochodzą z serwisu mobygames.com.

Przenośna per

Kręci gałką, przesuwa palcem: **Wokulski**

Wyglądało jak film animowany, a było grą. Miało wyjść na automatach, lecz bywalcy barów nie wiedzieli, jak się przy tym bawić. Powstawało lat kilkanaście, a pozostało po tym tylko parę fizycznych kopii. Oto The Act.

Być może znacie uczucie noszenia w sobie wielkiego pomysłu na *coś*. Chcieliście prowadzić restaurację o ciekawym motywie, stworzyć grę, napisać wyjątkową książkę. Może jesteście programistami i wasz humanistyczny kolega zaproponował wam „wspólne" stworzenie niby to przełomowej aplikacji.

Główny bohater tego tekstu, Omar Khudari, miał marzenie podobnych rozmiarów. W 1982 roku, jako świeżo upieczony harwardzki filozof, przebranżowił się i zaczął pracę z komputerami. Los pokierował go tak, że w 1986, siedząc na widowni pierwszej konferencji Microsoftu o technologii CD-ROM, usłyszał opinię jednego z prelegentów na temat przyszłości mediów. Mówca przepowiadał, że w przyszłości filmy staną się jednością z grami wideo. Moglibyśmy oglądać je dosłownie z rękami na kierownicy, żeby mieć wpływ na, powiedzmy, scenę ucieczki autem. Ta – dziś brzmiąca naiwnie – przepowiednia pobudziła wyobraźnię programisty.

Niby prosta scenka, a wymagała góry zarysowanych ręcznie kartek.

Nigdy przedtem

Zapragnął stworzyć coś nowego – grę opartą na emocjach, „grę osobowościową" („personality game"). I to bardzo. Czas wcale nie studził zapału Khudariego. Kiedy w 1995 – prawie 10 lat później! – jego studio Papyrus przejęła legendarna Sierra, przez co odszedł z firmy, uzyskana poduszka finansowa oznaczała jedno: rozpoczęcie prac nad TYM projektem. Dzięki dodatkowym inwestycjom (w ramach szału związanego z popularyzującym się internetem) budżet nie stanowił dla niego problemu.

To ważne, ponieważ – nie ukrywajmy, dość mętna i efemeryczna – idea Khudariego z łatwością przekładała się na przepalanie pieniędzy. Były właściciel Papyrusa przeszedł na (nie)emeryturę, założył firmę Cecropia, zatrudnił pracowników i... męczył się ze swoim pomysłem wiele lat. **W głowie miał dokładny obraz tego, czym powinna być „gra osobowościowa", ale nie potrafił przekazać owej wizji podwładnym... ani stworzyć The Act w pojedynkę.** Projekt znajdował się w powijakach. Ratunek przyszedł z nieoczekiwanej strony.

Wyświechtane motywy zilustrowano nader ekspresyjnymi rysunkami.

Oto równolegle na rynku trwał wielki odwrót od wysokobudżetowych dwuwymiarowych animacji. Przejawem tego zjawiska były złe wyniki finansowe „Wyspy skarbów" (łączącej 3D z rysowanym 2D), widoczne zwłaszcza w porównaniu z coraz bardziej imponującymi sukcesami Pixara – pochłoniętego ostatecznie przez Disneya w 2006 roku. To wszystko wpłynęło niespodziewanie na proces lepienia przyszłej gry. Jak? W 2003 oddział Disneya w Orlando

Żarty nie stały na wysokim poziomie, umówmy się.

zwolnił 350 osób. Znaleźli się wśród nich m.in. animatorzy tworzący wcześniej „Króla Lwa" czy „Aladyna". Khudari wiedział, co robić: jego telefony do działu HR korporacji zaowocowały zatrudnieniem 40 doświadczonych artystów. Prace ruszyły pełną parą. Każdą klatkę rysowano ręcznie. Biegłość animatorów pozwoliła zmaterializować wizję szefa. Tak zrodziło się The Act.

ełka animacji

Rozgrywkę można wziąć za odcinek dowolnej kreskówki Disneya z lat 90.

Nigdy w takim stylu

Zatrudnionym fachowcom zawdzięczamy **charakterystyczny styl, dzięki któremu rozgrywkę można wziąć za odcinek dowolnej kreskówki Disneya z lat 90.** Silnie archetypiczne projekty postaci, malowane tła, zachowanie wszystkich żelaznych, konserwatywnych zasad animacji, w tym dynamiki i „rozciągliwości" kształtów – fach widać od razu po włączeniu The Act. Techniczny backend również nabrał rumieńców: za każdym poruszeniem kontrolera produkcja na bieżąco układała w animację kilkadziesiąt z łącznie tysięcy klatek, dzięki czemu postacie były w stanie odgrywać cały szereg emocji.

Znamienne jest, jak świetnie zestarzała się grafika – żeby nie powiedzieć, że wcale. Jako że wygląda po prostu jak kreskówka, The Act mogłoby się ukazać nawet dzisiaj. Ale najlepszy w tym wszystkim wydaje się fakt, że doszło do tego poniekąd przypadkiem; wszak to nie wyrafinowanie wizualne, ale specyficzna wizja twórcy miała być początkowo wyróżnikiem gry. Zresztą nie tylko oprawa, ale i wypracowana wieloletnimi wysiłkami mechanika jest nietypowa. To miszmasz gatunkowy. Jest tu coś z gier odcinkowych, gier-filmów, przygodówek, a może nawet – w liniowej rozgrywce – troszkę, troszeczkę z celowniczków. Fabuła cofa nas do lat 40., gdzie wcielamy się w Edgara, faceta myjącego okna w szpitalu. W ramach zarówno seksistowskiego, jak i banalnie prostego motywu zakochuje się on w ponętnej pielęgniarce. Obserwując ją przez szybę. Do tego w wyniku dziwnego zbiegu okoliczności przygłupi kompan bohatera trafia na stół operacyjny – trzeba go więc uratować...

W tym celu gracz steruje emocjami oraz zachowaniem postaci w ramach skali, balansując między dwiema skrajnościami – przypomina to regulację głośności w odtwarzaczu. **W kwestii kontrolera wybór padł na pokrętło, potem w mobilnym porcie zastąpione przez przesuwanie palcem po ekranie iPada.** Przesadź w którąś stronę, a stracisz jedno z trzech żyć. Stracić trzy życia, a będziesz musiał wrzucić kolejną monetę, aby kontynuować historię, lub – w wersji na tablecie – zacząć od nowa.

Właśnie przekonaliśmy lekarzy, że jesteśmy jednym z nich.

Nigdy potem

Właśnie, wrzucić monetę. Tutaj dochodzimy do ciekawej kwestii – wyboru platformy. Otóż tak, The Act planowano najpierw jako dziwaczną maszynę stacjonarną, stąd pokrętło i monety. W 2006 rozesłano nieco egzemplarzy do wybranych barów i podobnych miejsc w USA. Okazało się, że urządzenia niezbyt dają sobie radę. Gra nie spełniała podstawowego założenia „gatunku", tzn. nie zjadała na tyle dużo drobniaków, aby się opłacać. Do tego ludzie nieco się jej bali – nie rozumieli, o co właściwie chodzi w tej zabawie. W 2007 roku przedsięwzięcie padło; do dziś działa jedynie kilka maszyn z The Act (np. w Arcade Galactic w amerykańskim Salt Lake City).

Produkcja powróciła w 2012 za sprawą wydania na iOS-a i szturmem podbiła nagłówki zachodniej prasy gamingowej. Eksperyment artystyczny zwracał uwagę publiki niezmęczonej jeszcze tematem „mobilek" i zafascynowanej nowymi możliwościami. Nie patrzono nawet na grywalność; słowo „Disney" oraz oprawa otwierały przed The Act wszystkie drzwi. O tytule pisały Wired, Polygon, IGN... A potem wyparował. Na krótko po premierze w 2012 grę wartą wówczas jakieś dziewięć złotych zdjęto z serwerów App-Store'a, gdzie już nie wróciła.

I tak się skończył ten wyjątkowy Act twórczy. |CDA|

INTERNETOWE STRZĘPY

Niniejszy artykuł nie powstałby w tej formie, gdyby nie kilka sprzyjających czynników. Po pierwsze strona gry (theactgame.com) z jakiegoś powodu wciąż działa bez sięgania do Wayback Machine. Zapisałem się na newsletter. Po drugie dwie osoby nagrały cały gameplay i wrzuciły go na YouTube'a w HD w 2012 roku. Po trzecie Omar Khudari nadal opłaca hosting swojego bloga. Ostatni wpis dotyczy premiery gry na smartfony. Potem ślad po twórcy znika. Szczęśliwej emerytury?

TRAFNE PRZEWIDYWANIA

O ile abstrakcyjny pomysł na The Act nie chwycił, o tyle sam Omar Khudari miał ciekawą wizję filmowych gier – tylko nie udało mu się przekuć jej w udany rynkowo produkt. W wywiadzie z 2008 roku możemy bowiem przeczytać, że jego zdaniem „interaktywne filmy muszą się rozwijać tak, aby pokazywać więcej historii ludzi, a mniej podróży, scen walki i innej akcji". Sukces Life Is Strange czy Detroit: Become Human po wielu latach od tych słów można uznać za pewne ziszczenie tego marzenia.

WIELE ENTERÓW PO NIC

Śnił o przebudzeniu Syjonu: **rajmund**

W tym roku mija 20 lat, odkąd siostry Wachowskie zasypały nas kontynuacjami „Matriksa". W ciągu kilku miesięcy dały nam dwa filmy – „Reaktywację" i „Rewolucje" – antologię „Animatrix" oraz grę Enter the Matrix, przekonując nas, że musimy zapoznać się z tym wszystkim, aby w pełni zrozumieć losy Neo. Ale czy naprawdę było tak wiele do zrozumienia?

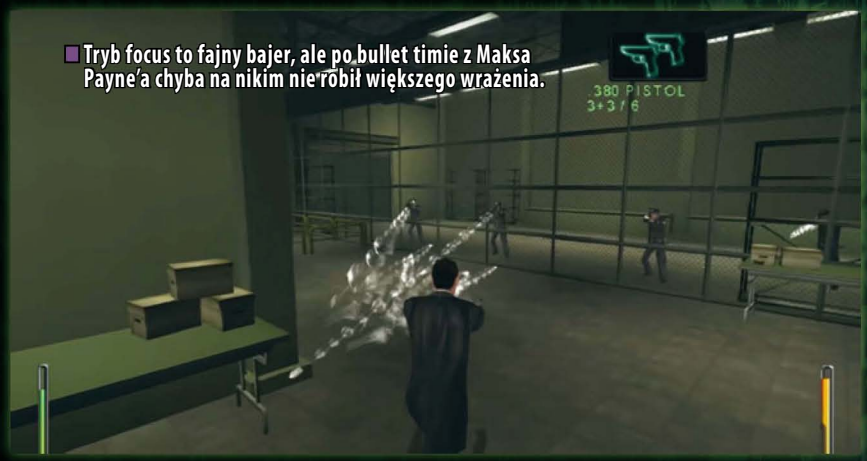
„Matrix" z 1999 roku w reżyserii Lany i Lilly Wachowskich z przytupem wdarł się do popkultury kończącego się XX wieku. Siostrom udało się bezprecedensowo połączyć idee rozmaitych filozofii Wschodu i Zachodu, wymieszać je z motywami cyberpunkowymi, a na koniec opakować w niezwykle efektowne kino akcji. **Każdy chciał zobaczyć na własne oczy sławny bullet time(*) oraz poznać odpowiedź na pytanie: „Czym jest Matrix?".** Ci, którzy widzieli film, często twierdzili, że tego się nie da opisać – trzeba iść do kina. W ten sposób „Matrix" zarobił ponad 460 mln dolarów i stał się największym kasowym przebojem wytwórni Warner Bros., a także zapisał się na zawsze w historii kinematografii.

Powstanie kontynuacji takiego hitu wydawało się nieuniknione. Ale siostry Wachowskie miały w głowie znacznie ambitniejszy plan niż po prostu nakręcenie drugiej części...

Transmedialny spektakl

Podobno od początku planowano stworzyć trylogię, więc problemu z kontynuacjami nie było. Zdecydowano za jednym zamachem nakręcić gigantyczny film, który zostanie podzielony na dwie części: „Reaktywację" i „Rewolucje". **Aktorzy i ekipa tak się zżyli na planie „jedynki", że zgodzili się powrócić do swych ról, jeszcze zanim przeczytali scenariusz.** Tymczasem siostry Wachowskie kombinowały dalej. Jeszcze podczas promocji „Matriksa" w Japonii umawiały się na spotkania ze swoimi ulubionymi twórcami anime, a w trakcie powrotu do Stanów zaczęły kreślić w samolocie pierwsze schematy tego, jak fabuła kolejnych części będzie przecinać się z antologią krótkich animacji oraz grą.

W tamtych czasach interaktywne produkcje na licencji filmów budziły raczej złe skojarzenia (pomijając nieliczne wyjątki, takie jak Blade Runner czy Blair Witch: Rustin Parr). W przeważającej części były to po prostu kolejne gadżety związane z modą na jakąś markę. Enter the Matrix miało stać się czymś znacznie więcej: **Wachowskie od początku przedstawiały ten projekt swoim aktorom jako jeszcze jeden film** i w podobnych słowach opisywały go włodarzom studia Shiny Entertainment wybranego do realizacji tego zadania (początkowo



Tryb focus to fajny bajer, ale po bullet timie z Maksa Payne'a chyba na nikim nie robił większego wrażenia.

rozważały też współpracę z Konami). Mówiły im wprost, że to historia, na którą zabrakło czasu w dwugodzinnej „Reaktywacji", ale w niczym nie ustępuje ona materiałowi kinowemu. Producenci z Shiny byli z kolei zdziwieni, że Wachowskie same grają, zdają się rozumieć to medium i bynajmniej nie chodzi im tylko o kolejną okazję do zarobienia na „Matriksie".

W dokumencie o powstawaniu Enter the Matrix, który można obejrzeć dzięki wydaniom DVD i Blu-ray trylogii „Matrix", David Perry (ówczesny szef Shiny Entertainment) podejrzewa, że wybrano właśnie jego studio ze względu na opatentowaną przez nie technologię pozwalającą w wiarygodny sposób przedstawiać aktorów w grze. Warto jednak pamiętać, że **kalifornijska firma miała w portfolio kilka odważnych, rozpalających wyobraźnię graczy tytułów**: widowiskową strzelankę TPP pod enigmatycznym tytułem MDK, skupioną na walce strategię

Miała być rewolucja i poszerzenie kinowego uniwersum, wyszedł bubel na nośnej licencji.

Sacrifice czy kontrowersyjne Messiah, w którym wcielaliśmy się w wyszczekanego cherubina. Po klapach finansowych dwóch ostatnich produkcji i przejęciu przez Infogrames (później znane jako Atari) Shiny potrzebowało wreszcie sprzedażowego hitu. Wydawało się, że gra w uniwersum „Matriksa" jest skazana na sukces i studio dostanie w końcu wymarzonego kopa do ekstraklasy gamedevu.

Przez Matriksa...

Producenci „Matriksa" przekonywali, że jego sequele to pierwsza historia opowiedziana na przestrzeni różnych mediów i doznanie będzie niepełne, jeśli nie pozna się wszystkich jej elementów. Rzeczywistość jednak wydaje się o wiele mniej złożona. Punkt wyjścia dla całej fabuły przedstawionej później w Enter the Matrix i „Matriksie Reaktywacji" stanowi krótkometrażowy „Ostatni lot Ozyrysa" z antologii „Animatrix". To w nim poznajemy Thadeusa i Jue, którzy trafiają na patrol maszyn i odkrywają, że planują one przewiercić się do Syjonu, ostatniego miasta ludzkości. Niestety wróg zauważa statek bohaterów, więc Jue – świadoma nadchodzącej śmierci – decyduje się spędzić ostatnie chwile życia w Matriksie, w którym wysyła list z newralgicznym ostrzeżeniem mającym ocalić Syjon. Chwilę potem Ozyrys zostaje zniszczony.

W filmie „Matrix Reaktywacja" w jednej z pierwszych scen jesteśmy świadkami spotkania, podczas którego Morfeusz zwołuje przywódców statków Syjonu. Niobe – kapitan Logosa i przyjaciółka Thadeusa – przekazuje w trakcie zebrania ostrzeżenie o zbliżającej się armii maszyn wysłane z Ozyrysa. Obecny jest też **Ghost: w filmie postać dalszego planu, lecz obok Niobe najważniejsza dla gry**. Teoretycznie wszystko wydaje się tu jasne, ale jeśli interesuje was tło tych wydarzeń, to właśnie w Enter the Matrix możemy nie tylko zobaczyć, ale też sami doświadczyć tego, jak Niobe odebrała wiadomość od Jue. Akcja gry rozpoczyna się bowiem na dwa dni przed „Reaktywacją" i bezpośrednio po wspomnianej animacji.

Shiny Entertainment faktycznie miało dostęp do środków, które w ówczesnym gamedevie mało komu się śniły. Twórcy gry korzystali z supernowoczesnego studia do motion capture, stworzonego na potrzeby „Reaktywacji" i „Rewolucji". Aktorzy znani z wielkiego ekranu spędzili w nim pół roku na potrzeby sesji nagraniowych walk (przy choreografii – podobnie jak w filmach – pracował chiński reżyser Yuen Woo-ping), a także tzw. facial capture (technologia służąca do odwzorowywania mimiki). Artyści z Shiny mieli także dostęp do tych samych assetów, co twórcy filmu, a ponadto **siostry Wachowskie nakręciły specjalnie na potrzeby gry godzinę nowego materiału i wyreżyserowały cutscenki na silniku**. Wydawało się, że będziemy mieć do czynienia z przełomową superprodukcją.

...w Matriksie...

Enter the Matrix to przede wszystkim gra akcji nastawiona na starcia z całymi falami przeciwników. Możemy w niej korzystać ze sporego asortymentu broni palnej, lecz o wiele więcej frajdy daje walka wręcz: jest dynamiczna, ma proste sterowanie oparte na trzech przyciskach, a do tego wciąż wygląda całkiem efektownie. Faktycznie widać, że włożono mnóstwo roboty w choreografię takich jatek, a gra dobiera ich animacje z całkiem dużej puli. Do tego dochodzi to, na co chyba wszyscy gracze czekali w gradaptacji „Matriksa" najbardziej: **tryb focus, czyli znany z filmu bullet time, pozwalający spowolnić czas, obserwować tor lotu każdej kuli przeciwnika i unikać obrażeń**. I to chyba z grubsza

Dopiero tutaj przypomniało mi się, że 20 lat temu właśnie przez etapy samochodowe obiecałem sobie nigdy nie wracać do tej gry...

(*) Technika polegająca na fotografowaniu obiektu przez kilkadziesiąt nieruchomych aparatów, które wykonują kilkaset zdjęć na minutę. Przy użyciu komputera dorabia się później ujęcia przejściowe, a także ustala tempo projekcji całej sekwencji. Choć bullet time jest powszechnie kojarzony z „Matriksem", korzenie tego rozwiązania sięgają XIX wieku.

wszystko, co można powiedzieć pozytywnego o Enter the Matrix.

Jedną z głównych atrakcji miały stanowić dwa osobne scenariusze przeznaczone dla Niobe i Ghosta. Twórcy chwalili się, że będą to praktycznie dwie osobne gry, a każda z nich zaoferuje około 15 godzin zabawy. Cóż, przejście obu zajęło mi mniej czasu, różnice pomiędzy nimi natomiast tylko rozczarowują. Bohaterowie wykonują w większości dokładnie te same misje w identycznych lokacjach. Zamieniają się w nich nawet miejscami, więc nie ma co liczyć na poznanie akcji z nowej perspektywy.

Persefona zupełnie jak w filmie! A, moment...

Owszem, mają kilka poziomów na wyłączność (spośród nich wybija się szczególnie sparing Ghosta z Trinity), ale daleko temu do obietnic składanych przez Shiny.

Najbardziej różnią się fragmenty jeżdżone: jako Niobe sterujemy autem, a jako Ghost – strzelamy z niego. To jedne z najgorszych poziomów tego typu, jakie widziałem w grach, szczególnie gdy musimy siedzieć za kierownicą samochodu. Model zniszczeń nie istnieje, fizyka jazdy to żart, a połapanie się w i tak już nieczytelnej przestrzeni dodatkowo utrudnia widok z wnętrza pojazdu. **Nawet pamiętny pościg na autostradzie, prawdopodobnie największa atrakcja „Reaktywacji", pozbawiony jest w grze dynamiki i wypada żenująco słabo.** Lot statkiem w prawdziwym świecie to porównywalna masakra.

Niestety reszta Enter the Matrix nie wypada dużo lepiej. Twórcy podzielili rozgrywkę na multum krótkich sekwencji, przez co tym bardziej zauważa się „korytarzowość" i powtarzalne fragmenty labiryntowe. Niektóre etapy polegają tylko na tym, że biegniemy z punktu A do B, zabijając (albo i nie) po drodze kilku przeciwników, a dłuższa od samego levelu okazuje się uruchamiana po nim cutscenka. Szczególnie słabe są fragmenty w kanałach, gdzie **okropnie zrobione elementy platformówkowe połączono z eskortowaniem innych postaci**. Wiele lokacji (zwłaszcza puste lotnisko) wygląda wręcz na niedokończone. Gdy z kolei trafiamy do całkiem wiernie odwzorowanej posiadłości Merowinga, spędzamy w niej zaledwie chwilę. Projektanci growego Matriksa zamiast awansu do ekstraklasy zasłużyli wyłącznie na solidnego kopa od Morfeusza.

NIE TYLKO ENTER THE MATRIX

THE MATRIX: PATH OF NEO (2005)

Pomijając już zupełnie poziom Enter the Matrix, nie brakowało fanów, których zawiódł brak możliwości wcielenia się w samego Wybrańca. To wynagrodziło im wydane dwa lata później (na PC, PS2 i Xboksa) Path of Neo. Za produkcję ponownie odpowiadało Shiny Entertainment i choć studio znów stworzyło dynamiczną grę akcji, wyraźnie wyciągnęło wnioski z wielu błędów (albo po prostu miało nieco więcej czasu na dopracowanie swojego dzieła). Tym razem rola sióstr Wachowskich ograniczyła się do wybrania z filmowej trylogii i „Animatriksa" najważniejszych scen, w których gracze biorą udział, kierując Neo. Nawet jeśli znamy je na pamięć, czeka nas kilka niespodzianek.

THE MATRIX ONLINE (2005)

W czasach, gdy potencjalne dochody z gier MMO zaczynały działać na wyobraźnię każdego wydawcy, Monolith Productions stworzyło dla Segi (z projektu wcześniej wycofał się Ubisoft) niezwykle ambitny tytuł w tym gatunku. Wcielając się w przebudzonego z Matriksa bohatera, poznawaliśmy dalszy ciąg historii z tego uniwersum, w dodatku w pełni kanoniczny i pobłogosławiony przez Wachowskie. Gra niestety nie odniosła spodziewanego sukcesu i w 2009 roku jej serwery zostały zamknięte. W sieci można znaleźć przygotowaną na pamiątkę przez twórców biblię, w której spisano wszystkie najważniejsze wydarzenia fabularne (w tym np. śmierć Morfeusza).

THE MATRIX AWAKENS (2021)

Wypuszczone na konsole nowej generacji przy okazji premiery „Matriksa Zmartwychwstań" demo technologiczne Unreal Engine'u 5 trudno nazwać grą, ale z pewnością nie wypadałoby go pominąć. W pracach nad mającą zaprezentować możliwości nowego silnika pokazówką brali udział m.in. Carrie-Anne Moss i Keanu Reeves, a wyreżyserowała ją sama Lana Wachowski. Wszystko po to, by przekonać nas, że nowoczesna technologia potrafi zacierać granice między autentycznym materiałem nagranym z udziałem żywych aktorów a wygenerowaną przez UE5 grafiką. Niestety w lipcu 2022 demo zostało usunięte ze sklepów, a nowe gry wciąż nie wyglądają równie wspaniale, co zaprezentowane w nim miasto...

W kwestii zróżnicowania przeciwników to byłoby mniej więcej tyle.

to w przypadku powrotu granej przez Monicę Bellucci Persefony. W scenach z gry całuje Ghosta lub Niobe, tak samo jak robiła to z Neo w „Reaktywacji".

Jeśli chodzi o świat Matriksa, najciekawszym elementem, który udało się przenieść na język gry, jest osobny tryb hackingu. Możemy w nim „włamać się" do swojego sejwa i np. dodać nieskończoną amunicję albo zapewnić nieśmiertelność. Da się w ten sposób nawet odblokować tryb multiplayer! A wszystko to przy użyciu wpisywanych ręcznie komend rodem z systemu MS-DOS, więc jest okazja, by poczuć się jak domorosły Thomas Anderson.

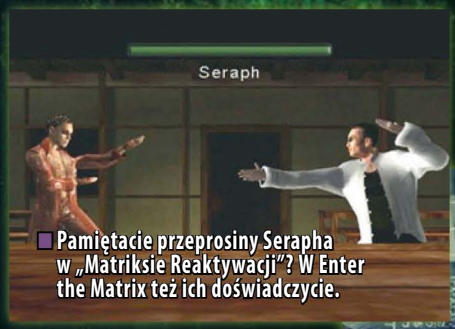
Wejście recenzentów

Bardzo ciekawie czyta się z dzisiejszej perspektywy recenzje Enter the Matrix napisane zaraz po premierze. **Niektórzy chyba tak dali się porwać matriksomanii, że aż przedawkowali czerwone pigułki.** Krooger na łamach magazynu Click! Konsole wystawił produkcji Shiny Entertainment 90% i twierdził, że jej największym problemem są... kanciaste koła samochodów. Z kolei Piotr Nowakowski z polskiej edycji Gamestara napisał wprost, że Wachowskie go oszukały, i zwieńczył swój tekst notą 49%. Po latach to on wydaje się najbliżej prawdy, choć w moim odczuciu ocena ta jest wciąż dość łaskawa.

Gdzieś pomiędzy uplasowało się „redakcyjne Trinity" w postaci Allora, Ghosta i Qn'ika, które w CD-Action 07/2003 oceniło Enter the Matrix na 7+/10. Werdykt ten motywują jednak ostatecznie tylko trzy plusy: „walka!, walka!, WALKA!!!". I przyznaję: starcia wciąż wypadają w tej produkcji najlepiej. Wracając do tytułu po 20 latach – w komplecie z seansem filmowej trylogii i „Animatriksa" – naprawdę chciałem go polubić, ale to wręcz podręcznikowy przykład przerostu ambicji twórców nad ich możliwościami oraz niewykorzystanego potencjału tkwiącego w transmedialnym spektaklu. |CDA|

...i z Matriksem

Czy Enter the Matrix w jakikolwiek sposób pogłębia chociaż naszą wiedzę o świecie znanym z filmów? Faktycznie dowiadujemy się więcej o Niobe oraz jej motywacjach. Możemy przyjrzeć się relacji bohaterki z komandorem Lockiem, podczas gdy „Reaktywacja" skupiała się na jej dawnym romansie z Morfeuszem. Poznajemy też Ghosta, buddyjskiego zabójcę, który rzuca co chwila cytatami z Nietzschego albo Kierkegaarda. Ale czy to naprawdę coś zmienia w odbiorze filmu? Nie powiedziałbym.



Pamiętacie przeprosiny Seraphа w „Matriksie Reaktywacji"? W Enter the Matrix też ich doświadczycie.

W moim odczuciu najistotniejszy jest wątek Wyroczni, którą w pierwszy dwóch filmach grała Gloria Foster. Aktorka zmarła przed ukończeniem zdjęć do „Rewolucji", więc w trzecim filmie zastąpiła ją Mary Alice. W Enter the Matrix mamy scenę, która wyjaśnia tę niespodziewaną przemianę. Poznajemy też lepiej postać Klucznika, choć to chyba tylko pretekst do tego, by wrzucić do gry kilka poziomów wypełnionych... wampirami. Poszerzanie filmowego uniwersum sprowadza się w większości do niezbyt istotnych detali albo wręcz powtarzania scen znanych z kinowego ekranu przy udziale innych postaci. Szczególnie rozczarowujące jest

Poziomy osadzone w prawdziwym świecie nie są dużo lepsze od tych jeżdżonych.

Mimo wszystko Enter the Matrix sprzedało się w ponad pięciu milionach egzemplarzy.

Efektownej choreografii walk do dziś tej grze nie sposób odmówić.

ZŁAP ICH WIĘCEJ

Brodził w zalewie pokémonowych spin-offów: **Kaladin**

Budzisz się w 10. urodziny, profesor zleca ci misję łapania dziwacznych zwierzaków, a po drodze zostajesz najbardziej znanym człowiekiem w kraju – tak można podsumować fabułę prawie każdej gry Pokémon. Ale kieszonkowe potwory są z nami od prawie 30 lat, nic więc dziwnego, że marka przez ten czas doczekała się mnóstwa pobocznych projektów.

Główna seria to typowe japońskie erpegi, skierowane do osób skłonnych kupić grę na konkretną platformę (od Game Boya począwszy, na Nintendo Switchu skończywszy). Jednak taki model biznesowy jest dość ograniczony i nie pozwala docierać do wszystkich odbiorców. W końcu co z graczami, którzy za gatunkiem RPG nie przepadają albo dla których zakup konsoli wiąże się ze zbyt dużym wydatkiem? Czy przez to The Pokémon Company ma być odcięte od ich portfeli? Otóż niekoniecznie, bo z pomocą przychodzą liczne spin-offy.

POKÉMON SHUFFLE

3DS, AND, IOS | LOGICZNA | GENIUS SONORITY | 2015

NIEKTÓRYCH może zaskoczyć, że Pokémon GO nie było pierwszym mobilnym spin-offem marki. Rok wcześniej na rynek trafiło Pokémon Shuffle (wpierw na 3DS-a), czyli **wariacja na temat Candy Crusha. Zadaniem gracza jest połączenie co najmniej trzech żetonów przedstawiających stworki**, by wyprowadzić ataki zadające obrażenia bossowi. Gdy wskaźnik punktów życia tego ostatniego spada do zera, pojawia się szansa na złapanie go i dołączenie do swojej ekipy. W grze istnieje szczątkowa fabuła, urozmaicana co jakiś czas specjalnymi wydarzeniami, gdzie do zdobycia są potężne Pokémony, jak Articuno czy Mewtwo. Rzecz prosta, ale szalenie wciągająca.

POKÉMON QUEST

NS, AND, IOS | ACTION ADVENTURE | GAME FREAK | 2018

TWÓRCÓW Pokémon Questa w kwestii oprawy ewidentnie zainspirował Minecraft. Drużyna kanciastych stworków (zwanych dla niepoznaki Pokéxelami) wyrusza na ekspedycje i przemierza różne plansze, walcząc z dzikimi przeciwnikami. Wykonywanie zleconych zadań pozwala zdobywać materiały, które zachęcają kolejne Pokéxele do dołączenia do gracza. W produkcji Game Freaka dostępnych jest tylko 151 stworków pierwszej generacji, ale nie przeszkodziło to grze w osiągnięciu popularności – **w tym momencie licznik pobrań przekroczył już 10 milionów**. I to pomimo faktu, że tytuł oferuje płatne dodatki, jak kosmetyczne gadżety lub natychmiastowe odnowienie energii potrzebnej do ekspedycji.

POKÉMON TCG ONLINE

WWW, AND, IOS | KARCIANKA | DIRE WOLF DIGITAL | 2011

NA EKRANACH tabletów, dobrych telefonów i komputerów mogliśmy również zagrać w Pokémon TCG, czyli cyfrową wersję prężnie działającej od lat karcianki. **Produkcję połączono z jej odpowiednikiem w realnym świecie**, dodając do paczek z prawdziwymi kartami kody, które można było później wymienić na wirtualne boostery. Tytuł chwalono za wierne odtworzenie pierwowzoru oraz regularne update'y dostosowujące grę do nowych rozszerzeń, krytycy zarzucali mu jednak słabą optymalizację i liczne bugi, np. niepozwalające czasami na skorzystanie z kodów z fizycznych paczek. W czerwcu Nintendo zamknęło serwery Pokémon TCG i wypuściło (powiedzmy) jego wersję 2.0 pod nazwą Pokémon TCG Live. Na szczęście gracze zachowali swoje karty i postępy.

POKÉMON UNITE

NS, AND, IOS | MOBA | TIMI STUDIO GROUP | 2021

SUKCES wielu azjatyckich Mob na telefony sprawił, że doczekaliśmy się pokémonowej wariacji. Produkcja pozwala wybrać jednego z kilkunastu stworków z ośmiu generacji, a gracze starają się zbierać złote „piłki" porozrzucane po planszy i wbijać za ich pomocą „gole" do obręczy przeciwnika. Kto nastrzela więcej, wygrywa. Na mapie rozmieszczono także różnorakie buffy, ponadto każdego Pokémona da się rozwinąć na dwa sposoby i dostosować styl jego walki dzięki rozmaitym przedmiotom (np. dostępny w grze Lapras może zarówno być tankiem i pochłaniać obrażenia, jak i samemu zadawać spory damage za pomocą umiejętności). **Dwa lata po premierze Unite wciąż nie jest pozbawione wad** (że wspomnę tylko o meczach rankingowych przeciwko botom czy agresywnym systemie mikropłatności), ale i tak ma duże grono fanów, a w grze odbywają się nawet mistrzostwa świata.

PŁAĆ, PRZESYŁAJ, ŚPIJ

Warto wspomnieć o grupie aplikacji, które pełnoprawnymi spin-offami może i nie są (albo nie będą w przyszłości), służą jednak pewnemu celowi i dzięki temu utrzymują sporą popularność. Pokémon Bank pozwalał nam przenieść naszych towarzyszy ze starych konsol (Game Boyów czy DS-ów) do dużych tytułów na 3DS-a. Jego następcą zostało Pokémon Home, które umożliwia transfer aż do najnowszych części Scarlet i Violet. Jest ono nawet połączone z GO, więc nic nie stoi na przeszkodzie, żeby zabrać naszego Mewtwo z rajdu na spacer po Paldei. A na deser – w tym roku na rynku powienien pojawić się jeszcze Pokémon Sleep, czyli gra, która mierzy czas i jakość snu użytkownika i na podstawie tego pozwala mu złapać różne kieszonkowe potwory. Kto wie, może w aplikacji dostępne będą też jakieś walki z bossami, np. wiecznie śpiącym Komalą z regionu Alola?

POKÉMON MASTERS EX

AND, IOS | RPG | DENA | 2019

TEN ERPEG jest silnie zakorzeniony w fabule głównych serii gier. **Rekrutujemy w nim sławnych i potężnych trenerów**: od naszych rywali, przez liderów sal, aż po złoczyńców. Każdy ma swojego pokémonowego partnera. Celem jest zbudowanie drużyny z dwójką innych trenerów i wygranie lokalnego turnieju. Oczywiście po drodze czekają na gracza liczne misje poboczne, a twórcy stale dodają nowe wydarzenia fabularne. Nie jest to pozycja dla kogoś, kto dopiero zaczyna swoją przygodę z marką, ale fani doceniają tytuł za możliwość głębszego poznania historii postaci, które nie miały dotąd swoich pięciu minut sławy.

POKÉMON SNAP, NEW POKÉMON SNAP

N64, NS | RAIL SHOOTER | HAL LABORATORY, BANDAI NAMCO STUDIOS | 1999, 2021

W TEJ wariacji na temat strzelanki na szynach gracz zamiast pistoletów dzierży aparat fotograficzny, a jego zadaniem jest złapanie w kadrze 151 Pokémonów z pierwszej generacji. To jedna z pierwszych gier, które pozwalały zobaczyć kieszonkowe potwory w pełnym 3D. Tytuł oferował kilka typów lokacji, jak wulkan, rzeka czy plaża, a w każdym miejscu mogliśmy spotkać różne Pokémony oddające się codziennym czynnościom. Po ukończonej misji **zdjęcia były oceniane przez profesora, a im ciekawsze i rzadsze stworki zostały na nich uchwycone, tym więcej punktów się zdobywało**. Z kolejnymi powtórzeniami poziomów gracz dostawał większą swobodę ingerencji w oglądane środowisko i mógł wywołać konkretny efekt (np. wrzucenie Charmeleona do krateru wulkanu sprawiało, że ewoluował on w Charizarda). W 2021 roku na Switchu pojawił się sequel gry, New Pokémon Snap, ze znacznie lepszą grafiką, setkami nowych stworków oraz możliwością dzielenia się swoimi zdjęciami w mediach społecznościowych. Oba tytuły odniosły dość duży sukces sprzedażowy, a pierwowzór przeniesiono nawet na nowsze konsole i obecnie mogą się nim cieszyć użytkownicy abonamentu Nintendo.

POKKÉN TOURNAMENT

AUTOMATY, WII U, NS | BIJATYKA
BANDAI NAMCO STUDIOS | 2015, 2016, 2017

A CO, gdyby Pokémony połączyć z mechaniką serii Tekken? Na ten pomysł wpadło Bandai i w 2015 roku na rynku pojawił się Pokkén Tournament, a dwa lata później na Switchu jego ulepszona wersja z podtytułem DX. Założenia gry są bardzo proste: wybierz swojego ulubionego wojownika, dodaj mu pomocnika i ruszaj do walki, starając się zbić punkty życia wroga do zera. Do dyspozycji mamy cały tabun fanowskich ulubieńców: od Pikachu i Charizarda, przez Gengara czy Lucario, aż po Mewtwo. Nie brakuje cech charakterystycznych dla marki, np. niektóre Pokémony mogą mega ewoluować, podnosząc wtedy swoje statystyki. Każdy kieszonkowy potwór ma również dostęp do animowanego ataku typu burst, który zabiera przeciwnikowi mnóstwo punktów życia. Pokkén Tournament nie sprzedał się może w oszałamiającej – jak na Pokémony – liczbie (lekko ponad dwa i pół miliona, razem z wersją DX), ale zdecydowanie **pokazał, że to marka gotowa na wiele niecodziennych połączeń**. Co ciekawe, tytuł był początkowo dostępny także na automatach do gier, jednak tylko w Japonii.

POKÉMON STADIUM, POKÉMON BATTLE REVOLUTION

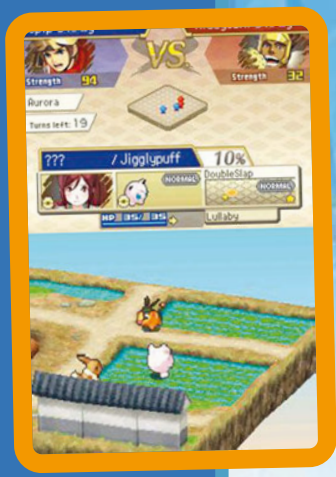
N64, WII | STRATEGICZNA | HAL LABORATORY, GENIUS SONORITY | 1999, 2006

JEŚLI znudziło was ciągłe pokonywanie tych samych silnych trenerów w głównych grach, ale jednocześnie uwielbiacie czystą frajdę płynącą z walki potężnych potworów, Pokémon Stadium i Stadium 2 to spin-offy dla was. Tytuły pozwalały importować drużyny gracza z pierwszych dwóch generacji oraz brać udział w turnieju na tytułowym stadionie. Cykl do dzisiaj jest wspominany i chwalony jako **świetne przygotowanie dla osób, które Pokémony traktują przede wszystkim jako produkcje multiplayerowe**, gdyż nagradzał strategiczne używanie stworków, zwracanie uwagi na ich ataki czy statystyki. Kilka lat później na konsoli Wii pojawiło się utrzymane w duchu serii Pokémon Battle Revolution oferujące stworki do czwartej generacji włącznie, nowe ataki oraz przedmioty.

POKÉMON CONQUEST

DS | TAKTYCZNE RPG | TECMO KOEI | 2012

PRODUKCJA, która na Zachodzie przeszła właściwie bez echa, a w Japonii jest uważana za kultową. Pokémon Conquest to crossover serii o kieszonkowych potworach i strategicznych turówek spod szyldu Nobunaga's Ambition. Gracz wraz ze swoim towarzyszem Eevee podróżował przez region rozdarty wojnami domowymi. Walcząc z lokalnymi watażkami i lordami, zyskiwał możliwość włączenia do swojej ekipy sojuszników oraz jednoczył kraj. Przeciwnicy nie poddawali się jednak tak łatwo, a wielu dysponowało specjalnymi zdolnościami, które zmieniały kształt pola bitwy czy mieszały w statystykach Pokémonów. Gra miała nawet multiplayer! Conquest zebrał masę pozytywnych recenzji, w rankingach umieszczano go w pierwszej dziesiątce najlepszych produkcji na Nintendo DS-a. **Jeśli posiadacie fizyczną kopię gry, musicie wiedzieć, że może być ona warta kiedyś niezłe pieniądze** – firma nie planuje przeniesienia tytułu na nowsze platformy w najbliższej przyszłości.



SERIA POKÉMON MYSTERY DUNGEON

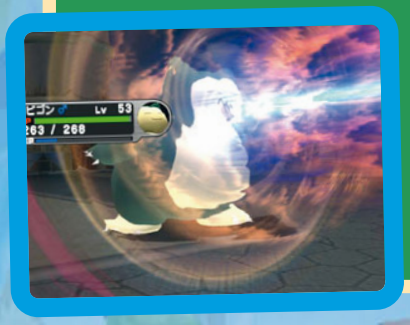
GBA, DS, WII, 3DS, NS | ROGUELIKE | CHUNSOFT, SPIKE CHUNSOFT | 2005-2020

NAJBARDZIEJ prężną gałęzią pokémonowych spin-offów są bez wątpienia gry z cyklu Mystery Dungeon. Tytułów tych powstało w sumie 11, a rozrzucono je po kilku różnych platformach. Ideę serii można streścić w jednym zdaniu: zostajemy zamienieni w Pokémona i przeniesieni do rzeczywistości, w której ludzie nie istnieją. Razem ze swoimi towarzyszami musimy najczęściej pokonać jakiegoś złego stwora, odzyskać utracone wspomnienia czy uratować świat przed uderzeniem meteorytu. Mystery Dungeon wyróżniał się w dwóch kwestiach. Pierwsza z nich występowała już na początku każdej rozgrywki: odpowiadaliśmy na kilka osobistych pytań, a produkcja na podstawie odpowiedzi przydzielała nam Pokémona, którym powinniśmy się stać (w pierwszych odsłonach mieliśmy do wyboru takie klasyki jak Bulbasaur czy Pikachu, ale również Psyducka czy Machopa). Dodatkowo mogliśmy zdecydować o naszym stale obecnym towarzyszu. Druga kwestia dotyczyła samej rozgrywki. Zamiast znanego wcześniej regionu z trasami i miastami w grze było dostępnych kilka stałych punktów (jak sklep), a **większość akcji toczyła się w losowo generowanych lochach wypełnionych dzikimi potworami, przedmiotami czy skarbami**. Sprawiało to, że każde podejście miało w sobie pewien powiew świeżości. Jeśli ciekawi was, jak wygląda świat kieszonkowych potworów bez liderów i czempionów, sięgnijcie po wydany w 2020 roku na Switcha remake pierwszych odsłon serii, opatrzony podtytułem Rescue Team DX. Poprawiono w nim szatę graficzną, a także dodano wiele usprawnień i nowości, jak chociażby autozapis rozgrywki.

POKÉMON COLOSSEUM, POKÉMON XD: GALE OF DARKNESS

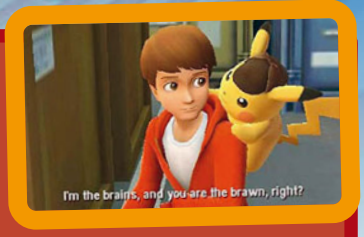
GC | RPG | GENIUS SONORITY | 2004, 2005

CZY GRAJĄC w oryginalne Redy, zastanawialiście się, jak by to było zostać członkiem Teamu Rocket, grupy przestępców kradnących innym Pokémony? Studio Genius Sonority w pewien sposób wyszło wam naprzeciw. I to dwukrotnie! Na początku tysiąclecia na rynku pojawiły się gry Pokémon Colosseum oraz Pokémon XD: Gale of Darkness wyróżniające się całkowitą zmianą podstawowego mechanizmu serii: **zamiast łapać dzikie stwory i mozolnie je trenować, gracz ma możliwość kradzieży cudzych Pokémonów i włączenia ich do swojej drużyny**. Dodatkowo występują tu tzw. shadow Pokémony, czyli osobniki zepsute przez zło – mogły zostać jednak oczyszczone w specjalnych punktach, co zwiększało ich statystyki. Fabularnie produkcje rzucały nas do pustynnego Orre, gdzie musieliśmy badać tajemnice regionu, powstrzymać złe organizacje oraz przywrócić ład i porządek. Brzmi jak standardowa śpiewka z głównych gier, ale fani do dzisiaj chwalą Colosseum i Gale of Darkness za ich wysoki poziom trudność (rzadkość w Pokémonach!), ciekawe zwroty akcji i odejście od utartych mechanizmów i schematów. Jeśli Nintendo będzie podążało za swoim trendem umieszczania spin-offów na nowszych konsolach, możliwe, że kiedyś zagramy w te dwie perełki bez potrzeby kupowania GameCube'a.



DETECTIVE PIKACHU

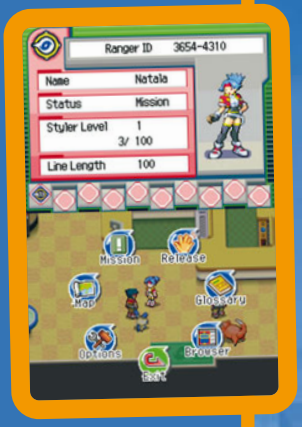
3DS | PRZYGODOWA | CREATURES | 2018



POMYSŁ na to, aby maskotka serii wcieliła się w detektywa rozwiązującego zagadki kryminalne, narodził się już w 2013 roku. Jednak dopiero pięć lat później świat mógł pomóc gadającemu stworkowi w powstrzymaniu złej organizacji planującej wypuszczenie narkotyku wywołującego agresję u Pokémonów. Gra polega na znajdowaniu wskazówek na mapach, rozmowach z enpecami w celu zdobycia nowych informacji oraz okazjonalnej walce. I tak, **do fabuły tej produkcji luźno nawiązuje film z 2019 z Ryanem Reynoldsem w roli gadającego Pikachu**. Cztery lata temu oficjalnie ogłoszono powstanie sequela na Nintendo Switcha, jednak do dziś nie podano żadnych szczegółów, a The Pokémon Company nie wraca już do tematu.

SERIA POKÉMON RANGER

DS | RPG | HAL LABORATORY, CREATURES | 2006-2010



KILKA lat po debiucie fotograficznej przygody twórcy ze studia HAL Laboratory wrócili do świata kieszonkowych potworów. Spod ich skrzydeł wyszedł kolejny oryginalny spin-off: Pokémon Ranger na konsolę Nintendo DS. Tym razem gracze lądują w regionie Fiore, gdzie **stworki werbują nie trenerzy, lecz tytułowi rangerzy**. Celowo używam słowa „werbują", bo gra pozwala jedynie na czasowe przeciągnięcie na swoją stronę dzikiego Pokémona. A wszystko dzięki magii dotykowego ekranu konsoli: za pomocą rysika kreśliło się okręgi interpretowane przez grę jako chęć zdobycia konkretnego Pokémona. Oczywiście stworki zwykle nie chciały dać się kontrolować po dobroci. Celem gry jest rzecz jasna powstrzymanie złej organizacji przed wywołaniem chaosu. Co ciekawe, Pokémon Ranger jest bardzo silnie związany z innymi pokémonowymi produkcjami: rangerzy występowali w odcinkach serialu animowanego i na kartach mangi. Grę połączono także z filmem, którego fabuła orbituje wokół jaja stworka o nazwie Manaphy – takie same jajko gracz mógł zdobyć właśnie w Pokémon Rangerze, a następnie przesłać je do swojego egzemplarza Pokémonów Diamond i Pearl, Platinum czy HeartGold i SoulSilver. Tytuł doczekał się dwóch sequeli, które wyszły spod skrzydeł Creatures. Niestety od 2010 roku Japończycy nie zapowiedzieli żadnej nowej produkcji osadzonej w tych realiach.

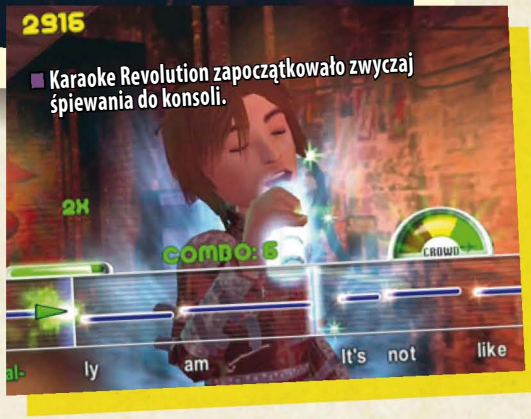
To wszystko? Skądże!

O spin-offach Pokémonów można mówić długo. Ominęliśmy np. wariację na temat pinballa czy grę, w której łapaliśmy stwory, wpisując ich nazwy na klawiaturze, nie wspomnieliśmy również o Pokémon GO. A to tylko oficjalne produkcje – **sporo projektów tworzą też sami fani**. Jednak zamiast czytać o tych tytułach, sami dajcie im szansę. Kto wie, może i was urzeknie czar odkrywania proceduralnie generowanych lochów czy wbijania przeciwnikom goli z pomocą ulubionych stworków. |CDA|

Karaoke

Okrutnie fałszuje: **Bartłomiej Kluska**

„Śpiewać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej" – przekonywał publiczność podczas festiwalu Opole '77 Jerzy Stuhr, ale tę samą prawdę znacznie wcześniej poznali Japończycy.



Karaoke Revolution zapoczątkowało zwyczaj śpiewania do konsoli.

Historycy nie są zgodni co do tego, kto wynalazł karaoke, nie mają natomiast wątpliwości, że pionierami tej rozrywki byli tzw. salarymani – pracownicy japońskich korporacji, ubrani w identyczne garnitury, wiecznie zmęczeni, spędzający całe dnie za biurkiem, a wieczorami relaksujący się w barach najczęściej w towarzystwie kolegów z firmy. Czas umilały im grupy wędrownych muzyków nagashi, krążąc pomiędzy lokalami i akompaniując imprezowiczom, którzy poczuli w sobie wokalny talent.

Bardzo lubię piosenki i inne dźwięki

Na przełomie lat 60. i 70. zawodowym akompaniatorom przybył jednak groźny konkurent. Wtedy właśnie kilku japońskich majsterkowiczów równocześnie (prawdopodobnie nie wiedząc o dokonaniach pozostałych) wpadło na pomysł, by **połączyć magnetofon kasetowy z mikrofonem i obwodem miksującym**. W efekcie przez głośnik można było emitować śpiew użytkownika oraz muzykę z taśmy. Shigeichi Negishi, właściciel warsztatu produkującego magnetofony do samochodów, do swojej wersji urządzenia dodał jeszcze jeden istotny element – wrzutnik na monety – i tak skonstruowany produkt zaczął sprzedawać pod nazwą Sparko Box. Jego klientami miały być przede wszystkim lokale rozrywkowe – ich właściciele, zamiast płacić muzykom za przygrywanie salarymanom, mogli czerpać dodatkowy zysk z zabawki. Negishi dostrzegał ten potencjał, zajął się więc pozyskiwaniem instrumentalnych wersji popularnych utworów na kasetach oraz drukował śpiewniki, z których korzystaliby wokaliści amatorzy.

Kilka lat później Daisuke Inoue wprowadził na rynek 8 Juke, podobne urządzenie, które wyposażył jednak w dodatkowe atuty: pogłos w mikrofonie poprawiający brzmienie głosu oraz nagrane przez siebie i kolegów taśmy z liniami melodycznymi znanych piosenek.

> Lubimy śpiewać, ale nie zawsze potrafimy – technologia przychodzi nam z pomocą.

Inoue sam pracował jako nagashi i wiedział, że zdecydowana większość jego klientów śpiewa fatalnie. **Za sprawą korekty dźwięku oraz łatwiejszych podkładów nawet wyjątkowo niemuzykalny salaryman mógł poczuć się jak wybitny wokalista.** Matt Alt w książce „Czysty wymysł. Jak japońska popkultura podbiła świat" zwraca uwagę, że był to zwiastun czasów, w których dzięki korygującej niedostatki warsztatu technologii amatorzy potrafią udawać zawodowców (dziś przejaw tej zmiany stanowią choćby instagramowe filtry i zaawansowane funkcje wbudowanych w smartfony aparatów fotograficznych).

Ponieważ producenci Sparko Boksa i 8 Juke nie opatentowali swoich wynalazków, w następnych latach temat podchwycili rynkowi potentaci, m.in. JVC, Toshiba i Pioneer. Wtedy też upowszechniła się nazwa karaoke, pochodząca od japońskich słów „kara" i „oke-bokkusu", czyli „pusty orkiestron". Istotnie nagashi przestali być potrzebni, skoro zastąpił ich dźwięk z taśmy, i szybko zniknęli z japońskich ulic.

Będę szczery – wybrałem drogę kariery

Karaoke rozwijało się wraz z technologią. W latach 80., dzięki płytom LaserDisc (patrz: CDA 09/2021), do szaf grających dodano monitory, na których wyświetlano teledyski oraz zsynchronizowane z muzyką teksty piosenek. W następnej dekadzie upowszechnił się system przesyłu utworów (w prymitywnym, ale zapewniającym niewielkie rozmiary pliku

Zestaw SingStar + PlayStation przez wiele lat był gwarantem udanej imprezy.

formacie MIDI) poprzez sieć. Maszyny do karaoke, zamiast zestawu kompozycji na kasecie lub płycie, miały wbudowane modemy i na bieżąco pobierały piosenki, których zażyczyli sobie klienci. Użytkownicy zyskali dostęp do znacznie szerszej bazy nagrań, a wytwórnie wygodny wgląd w to, co cieszy się największą popularnością wśród melomanów. Wynalazek ten dziś uznaje się za pionierskie rozwiązanie z zakresu streamingu dźwięku.

Poszerzała się też baza odbiorców zabawki, która śmiało wyszła poza bary dla salarymanów. Młodsi i starsi miłośnicy śpiewania mogli skorzystać z klubów karaoke, gdzie – w zależności od potrzeb – publicznie lub w zapewniających prywatność „kapsułach" wykonywali ulubione utwory. Zmieniał się również repertuar, a symbolem kulturowego otwarcia Kraju Kwitnącej Wiśni na świat było wydanie w wersji karaoke albumu „Born in the U.S.A." Bruce'a Springsteena. **Szacuje się, że pod koniec lat 90., u szczytu popularności tej rozrywki, nawet połowa Japończyków zwykła bawić się, śpiewając z podkładem muzycznym!**

LaserDisc i monitor zrewolucjonizowały sposób korzystania z karaoke.

Zdjęcie: Wikimedia Commons

Ogromnym powodzeniem karaoke cieszyło się także na Zachodzie, głównie w Stanach Zjednoczonych, z czasem jednak tracąc swój niewinny rozrywkowy charakter. Dla wielu początkujących wokalistów śpiewanie do odtwarzanych przez maszynę taśm miało być nie wygłupami w gronie przyjaciół, lecz przepustką do sławy – tak zaczynały się kariery np. Taylor Swift i Mary J. Blige. Gdy wynalazkiem zainteresowała się telewizja, tę rolę przejęły programy takie jak Idol, X Factor czy Must Be the Music. Dla miłośników rywalizacji od 2003 roku organizowane są oficjalne mistrzostwa świata w karaoke.

Jak głos wydaję z siebie, wszyscy są w siódmym niebie

Oczywiście są i tacy, którzy woleliby pośpiewać bez świadków lub w węższym gronie (Japończycy mają na to termin „hitokara", czyli „samotne karaoke"). Z myślą o nieśmiałych piosenkarzach producenci przygotowywali zestawy utworów na płytach VCD i DVD, a także gry wideo. Miano pioniera w tym gatunku należy się Karaoke Revolution wydanemu pierwotnie w 2002 roku na PlayStation 2. Dzięki mikrofonowi program potrafił ocenić jakość wykonania piosenki (m.in. rytm i intonację), co zmieniało się w rezultat punktowy oraz odpowiednie reakcje wirtualnej publiczności. Producentem tej serii była firma Harmonix, w późniejszych latach znana z tytułów takich jak Guitar Hero i Rock Band.

Lubiący śpiewać w samotności mogą skorzystać z takich kapsuł.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / FoxLad, CC BY 3.0

Pomysł zyskał licznych naśladowców i **rynek konsol zalały mniej lub bardziej udane wariacje na temat karaoke**. Przykładowo gra Lips (2008) wydana na Xboksa 360 łączyła się z należącymi do użytkowników odtwarzaczami Zune i iPod, aby powiększyć bibliotekę dostępnych piosenek. Boogie (2008) stworzone dla Wii czyniło użytek z remote'a, zmuszając awatary nie tylko do śpiewu, ale też tańca. Z kolei Just Sing (2016), swego rodzaju spin-off serii Just Dance Ubisoftu, pozwalało śpiewać do smartfona, który służył też za kamerę rejestrującą ruch ust gracza-wokalisty.

Na podobnym pomyśle Sony oparło swój hitowy cykl SingStar (2004) – tytuł na wyłączność dla konsol z rodziny PlayStation, który nad samotne śpiewanie przedkładał jednak imprezowe tryby zabawy (rzecz charakterystyczna, że do gry dokładano dwa mikrofony). Produkcje te korzystały również z kontrolerów ruchowych i kamer, by zwiększyć wrażenie uczestnictwa w prawdziwym koncercie. Niestety w 2020 roku serwery SingStara zamknięto, a fanom serii pozostały jej hobbystyczne porty, jak Performous, lub nowsze zamienniki, np. z cyklu Let's Sing.

Stoję przy mikrofonie, niech mnie który przegoni

W ciągu pół wieku rozrywka przepracowanych salarymanów wyewoluowała w dochodowy biznes i hobby ludzi z całego świata. Zjawisko doczekało się także niespodziewanych wariacji. Za sprawą tzw. movieoke każdy ma szansę poczuć się jak aktor dubbingowy, podkładając głos pod filmowe postacie. **Po Londynie jeździły taksówki kabeoke, w których pasażerowie w drodze do celu mogli sobie pośpiewać.** Zaskakującym powrotem do korzeni jest natomiast tzw. live band karaoke – popularne zwłaszcza w USA imprezy polegające na tym, że wokalistom amatorom zamiast maszyny akompaniuje prawdziwy zespół muzyczny. Wydaje się, że dzięki zapałowi ludzi do śpiewania ten wynalazek jeszcze długo nie trafi do muzealnej gabloty. |CDA|

Pokoje do karaoke mogą przybierać bardziej luksusową postać.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Kobay, CC BY-SA 3.0

Czy wiesz, że...

Rekordzistą świata w maratonie karaoke jest Włoch Leonardo Polverelli, który w 2011 śpiewał przez blisko 102 godziny bez przerwy, wykonując w tym czasie prawie 1300 piosenek.

FAMICOM. LEGENDA

Urodzinową imprezę rozkręca: **Bartłomiej Kluska**

Jedno z najważniejszych urządzeń do grania w historii obchodzi właśnie 40. urodziny. Ale świętuje je też inna konsola, o której warto pamiętać.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Pod koniec lat 80. tak wyglądało domowe centrum rozrywki w co trzecim japońskim domu.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Rok 1983 okazał się kiepski dla gier wideo. Gdy producentom sprzętu i developerom wydawało się, że popularność nowego medium będzie już tylko rosła, przyszło załamanie rynku. Z jednej strony wysyp kiepskich, pisanych na kolanie produkcji (które symbolizuje niesławne E.T. the Extra-Terrestrial), z drugiej konkurencja w postaci komputerów domowych takich jak Commodore 64, też przecież nadających się do grania, ale potrafiących znacznie więcej. Oba czynniki doprowadziły do tego, że młodzi ludzie odwrócili się od konsol, co poskutkowało falą bankructw i zakopywaniem niesprzedawalnych kartridży na wysypiskach. Nawet pozycja gigantów branży, jak Atari, zachwiała się. W USA – wówczas centralnym punkcie growego świata – nastroje były minorowe. W Japonii – wręcz przeciwnie.

Japonia wchodzi do gry

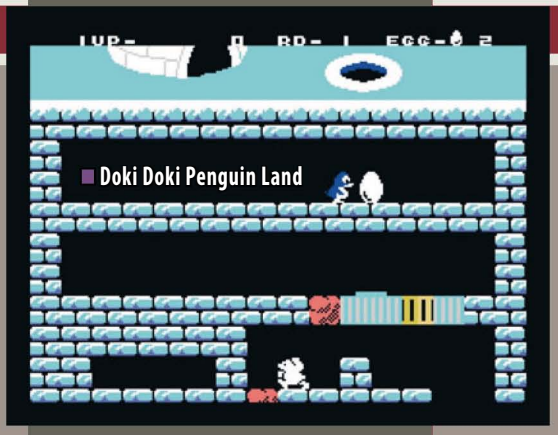
Tam 15 lipca 1983 roku premierę miał Family Computer – w skrócie **Famicom** – **pierwsza konsola Nintendo z wymiennymi kartridżami**. Firma nie była nowicjuszem w elektronicznej rozrywce, mogła pochwalić się sukcesami w dziedzinie automatów do gier (np. Donkey Kongiem autorstwa Shigeru Miyamoty), kieszonkowymi konsolkami Game & Watch, które wymyślił Gunpei Yokoi, czy wreszcie podłączanymi do telewizora klonami Ponga – Color TV-Game.

Zdobyte doświadczenie przydało się Nintendo. Z automatów Famicom wziął znaczną część elektroniki, która umożliwiała np. osiągnięcie efektu płynnego przewijania ekranu, oraz znakomite gry (w tym oczywiście Donkey Konga). Z Game & Watch zaczerpnął kontroler – władze firmy słusznie zauważyły, że gamepad z charakterystycznym krzyżakiem będzie wygodniejszy i mniej podatny na uszkodzenia niż dżojstik. Z Color TV-Game pożyczył z kolei ideę grania w domowym zaciszu z telewizorem jako ekranem i bez konieczności wrzucania kolejnych

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Muband

Ninja Princess na konsolę SG-1000 – jedna z pierwszych gier z kobietą w roli głównej.

Źródło: nintendosegajapan.com



SG-1000 też było okej!

Nie tylko z okazji urodzin warto zauważyć, że pierwsza konsola Segi, oprócz portów z automatów, dorobiła się także kilku wartościowych tytułów. Wymieńmy tu choćby Ninja Princess – strzelankę zasadami rozgrywki przypominającą Commando, ale w głównej roli obsadzającą nie muskularnego herosa, lecz reprezentantkę płci pięknej (co w 1985 roku nie było oczywistym wyborem). Z kolei w logiczno-zręcznościowym Doki Doki Penguin Land, zamiast np. strzelać z blastera do Obcych, sterowało się pingwinem rodzicem transportującym przyszłego potomka – jajko – do gniazda. Wspomnijmy też Girl's Garden, w którym dziewczynka zbiera kwiatki dla swojego wybranka, unikając przy tym ataku niedźwiedzia (ciekawostka: tą grą debiutował w branży Yuji Naka, późniejszy ojciec jeża Sonica). Oczywiście około 70 tytułów na SG-1000 miało się nijak do setek wyśmienitych produkcji dostępnych na konkurencyjnym modelu Nintendo.

monet do automatu. Przy czym teraz, dzięki kartridżom, gier miało być znacznie więcej.

Efekt końcowy był też kompromisem między marzeniami projektantów a wyliczeniami księgowych Nintendo. Zrezygnowano m.in. z nowoczesnego 16-bitowego procesora czy rozszerzeń takich jak klawiatura lub stacja dysków. Z oszczędności wzięło się też przymocowanie padów na stałe do konsoli, co w przypadku awarii kontrolera stanowiło duży problem dla użytkownika. W efekcie powstała zabawka stosunkowo tania, lecz przewyższająca swoimi możliwościami audiowizualnymi zachodnią konkurencję taką jak Atari VCS czy ColecoVision, a także mogąca śmiało konkurować pod tym względem choćby z komputerem Commodore 64. Oczywiście najważniejsze w walce o rynkową dominację miały być nie technologiczne przewagi, ale gry. A tych początkowo brakowało.

Dzięki konsoli Nintendo branża gier wideo pokonała kryzys z 1983 roku.

Rzecz jasna już na starcie konsola miała do dyspozycji konwersje automatowych hitów – dwie odsłony Donkey Konga i Popeye'a, do których szybko dołączyło Mario Bros. ze znakomitym trybem kooperacji (dwóch braci hydraulików wypędza rozmaite stworzenia z kanałów). W 1984 roku ofertę powiększyło też m.in. kilka tytułów powstałych z myślą o pistolecie świetlnym (w tym kultowe strzelanie do kaczek – Duck Hunt) oraz bardzo udany Pinball, niemniej gier było mało i wszystkie produkowało Nintendo.

Kluczowa okazała się decyzja władz firmy, by na konsolę wpuścić zewnętrznych developerów. Wprawdzie ci każdorazowo musieli pytać o zgodę, którą potwierdzał specjalny chip uwierzytelniający w kartridżu (bez niego sprzęt nie uruchomiłby gry), niemniej współpraca była obustronnie korzystna. Twórcy dostawali nowy, stale rosnący rynek zbytu, a Nintendo powiększało bazę tytułów o świetne produkcje takich potentatów jak Namco (Pac-Man, Dig Dug, Battle City), Taito (Space Invaders, Arkanoid), Konami (Yie Ar Kung-Fu, Track & Field, Contra), Hudson Soft (Pooyan, Lode Runner) i Technos (Kunio-kun, Double Dragon). Oczywiście nie próżnowało także samo Wielkie N, przygotowując na Famicoma Excitebike czy Ice Climbera. Przełomowe dla konsoli okazały się jednak nie konwersje z automatów, lecz zupełnie nowe produkcje, przede wszystkim gry Miyamoty: Super Mario Bros., The Legend of Zelda oraz Metroid. Co w tej historii najważniejsze, nimi mogli cieszyć się już nie tylko Japończycy.

Światowa dominacja

W połowie dekady sprzęt pojawił się w USA. Co ciekawe, Nintendo pierwotnie chciało sprzedawać Famicoma pod marką... Atari, ale firma ta odrzuciła propozycję współpracy, inwestując w Atari 7800. Niezrażeni Japończycy postanowili działać na własny rachunek. **W latach 1985--1986 w amerykańskich sklepach pojawiła się konsola Nintendo Entertainment System (w skrócie: NES), czyli Family Computer w nowej obudowie**, która w zamyśle projektantów miała przypominać magnetowidy, i z niewielkimi modyfikacjami (zmieniono m.in. rozmiar kartridża). W tej wersji urządzenie dotarło również do Europy Zachodniej. »

Power Glove, jeden z najgorszych kontrolerów w historii, ale przy okazji też najlepiej wyglądający.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Projektanci Nintendo bardzo starali się, by wygląd NES-a nie kojarzył się z konsolami.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Firma długo pracowała na sukces konsoli oraz odbudowę zaufania graczy i dystrybutorów do całego medium. Ci pierwsi zostali przekonani wysoką jakością gier, nad czym czuwało Nintendo, restrykcyjnie przyznając developerom zgody na publikację tytułów na NES-a, a każdą produkcję opatrując znakiem „Official Nintendo Seal of Quality". Z kolei przemysł zabawkarski otrzymał od Japończyków czytelny sygnał, że konsola oraz gry, jakie na niej można uruchomić, są dla dzieci (a więc brak w nich np. krwi czy seksu), czyli można bezpiecznie rekomendować zakup rodzicom. Pokłosie kryzysu widać zresztą w nazewnictwie: Nintendo długo unikało w swoich działaniach marketingowych słów takich jak „konsola" czy nawet „gra wideo". A jednak się udało.

Gracze pokochali NES-a i jego gry, a w sukcesie tym nie przeszkodziły nawet częste awarie slotu na kartridże (użytkownicy wypracowali przez lata szereg metod radzenia sobie z tym problemem, m.in. dmuchanie lub nawet... lizanie złącza). Zaskakująca okazała się również długowieczność tej konstrukcji (która – przypomnijmy – na rynki światowe trafiła i tak z kilkuletnim opóźnieniem). W Europie szczyt jej popularności przypadł dopiero na wczesne lata 90., gdy w sklepach można już było kupić znacznie nowocześniejsze urządzenia 16-bitowe (np. komputer Amiga). NES to także cała masa innowacyjnych dodatków – wyprodukowano nie tylko pistolety świetlne, ale też matę do tańca i ćwiczeń fizycznych (Power Pad) czy kontroler rękawicę Power Glove. **Do 1990 roku konsola gościła w co trzecim gospodarstwie domowym w USA (dla porównania: mikrokomputer znajdował się w co czwartym amerykańskim domu).** Po kryzysie, który kilka lat wcześniej niemal zamordował branżę, pozostały tylko złe wspomnienia.

Oczywiście nie byłoby tych sukcesów, gdyby nie gry. Znakiem rozpoznawczym konsoli stały się przede wszystkim rewelacyjne platformówki, np. Super Mario Bros. 3, DuckTales, Castlevania czy Ninja Gaiden, niemniej w katalogu dostępnych kartridży coś dla siebie mogli znaleźć też fani erpegów (Final Fantasy, Faxanadu), bijatyk (River City Ransom, Punch-Out!!), strzelanek (Gradius, Gyruss) czy gier logicznych (Dr. Mario, Tetris). Powstawały tak konwersje z innych platform, jak i oryginalne produkcje – szanujący się developerzy nie mogli pominąć NES-a w swoich działaniach. Nic dziwnego. Przez długie lata była to najpopularniejsza nie tylko konsola (zostawiła w pokonanym polu konkurencyjne modele spod znaku Atari czy Segi), ale też w ogóle platforma do grania (sprzedająca się znacznie lepiej niż mikrokomputery z C64 na czele). Konkurenci nie składali jednak broni, a spośród nich jeden był szczególnie groźny.

Początek wojny

Sega od początku lat 80. należała do światowej czołówki producentów automatów do gier, mając w portfolio takie hity jak izometryczna strzelanka Zaxxon czy platformówka Congo Bongo. Szybko też – podobnie jak wcześniej Atari – zapragnęła przekuć to doświadczenie w nowoczesną konsolę. Tak powstało SG-1000, które premierę miało... 15 lipca 1983 roku. To nie pomyłka. **Nintendo i Sega pokazały światu swoje zabawki tego samego dnia, zaczynając jedną z największych wojen w historii elektronicznej rozrywki.** Początkowo wydawało się zresztą, że druga z firm łatwo wygra tę rywalizację. Pierwsza partia Famicomów miała błąd powodujący zawieszanie się sprzętu, konsola SG-1000 działała zaś bezproblemowo. Do końca 1983 roku ukazało się również ponad 20 gier na model Segi, przy mniej niż 10 na Family Computer. Jeszcze rok później udało się

Rok 1983 to także początek wielkiej konsolowej wojny Nintendo vs Sega.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

Rynkową pozycję Famicoma umacniały liczne akcesoria.

tę liczbową przewagę utrzymać (32 do 28), a na dodatek Sega wypuściła na rynek zmodernizowany model konsoli (tzw. Mark II), m.in. z ulepszonymi kontrolerami (dżojstiki w pierwszej wersji były – delikatnie mówiąc – niezbyt wygodne w użytkowaniu). A jednak o SG-1000 pamiętają co najwyżej historycy, a o Famicomie i NES-ie słyszał cały świat.

Zadecydowały gry. Po pierwsze sprzęt Nintendo oferował większe możliwości graficzne, w tym wspomniane już dynamiczne przewijanie ekranu. Świetnie widać to na przykładzie konwersji Lode Runnera. Ten dla konsoli Segi był bury i statyczny, a kolejne plansze pojawiały się w miarę postępów gracza, ten dla Nintendo – kolorowy i z dużymi wieloekranowymi poziomami. Aż trudno uwierzyć, że obie gry powstały praktycznie w tym samym czasie. Po drugie o ile Wielkie N śmiało otwierało się na zewnętrznych developerów, o tyle Sega wolała tworzyć produkcje własnymi siłami, co w oczywisty sposób zawężało pulę tytułów dostępnych na SG-1000. Oczywiście zdarzały się perełki, np. rewelacyjna konwersja Zaxxona, przy pierwszej konsoli Segi debiutował też Yu Suzuki (późniejszy twórca hitów takich jak After Burner, Virtua Fighter czy Shenmue), niemniej biblioteczka gier na NES-a była wielokrotnie większa i atrakcyjniejsza.

Ciekawostką jest fakt, że dodając do SG-1000 klawiaturę i porty rozszerzeń pozwalające podłączyć np. drukarkę, Sega wyprodukowała pełnowartościowy mikrokomputer SC-3000, a ten zdobył na świecie większą popularność od konsoli, na której bazował. W 1985 roku powstał też Mark III – znacznie udoskonalony, ale kompatybilny z poprzednikami model SG-1000, wprowadzony następnie na zachodnie rynki pod nazwą Sega Master System. Wprawdzie w Japonii i USA Nintendo wygrało batalię o serca i portfele graczy, ale SMS cieszył się większą sławą w Europie Zachodniej, a także w Brazylii. Walka między potentatami miała trwać w kolejnej dekadzie, kiedy pojawiły się 16-bitowe konsole Super Nintendo (SNES) i Sega Genesis (na Starym Kontynencie znana jako Sega Mega Drive).

Klony i klony klonów

Co ciekawe, te premiery nie oznaczały śmierci starszego modelu. Wręcz przeciwnie – nowe gry pojawiały się do połowy lat 90., a ostatni oficjalny licencjonowany tytuł na NES-a to platformówka The Lion King z 1995 roku. Wtedy też firma pożegnała się z samą konsolą. Famicoma na rynek japoński produkowano natomiast aż do... 2003 (czyli przez 20 lat od premiery). **Nintendo wylicza, że łącznie sprzedano ponad 60 mln egzemplarzy tego modelu**, co było wówczas rekordowym wynikiem (barierę 100 mln jako pierwsze przekroczyło Sony PlayStation, a ze stacjonarnych – czyli wyłączając Switcha – konsol Nintendo wynik NES-a pobiło tylko Wii).

A przecież do tego rachunku należałoby dodać pirackie klony Famicoma, konstruowane przeważnie na Tajwanie, rozprowadzane zaś głównie na rynkach, na których nie chciało działać samo Nintendo. Pod fantazyjnie brzmiącymi nazwami, w zróżnicowanych obudowach oraz z dostępem do równie pirackich kopii gier na kartridżach składankach „famiklony" wprowadzały w świat

VS. System

Nintendo, obawiając się wejścia na wciąż ogarnięty kryzysem rynek amerykański, początkowo testowało potencjał Famicoma w... salonach arcade. Automaty zwane Nintendo VS. System, skrywające elektronikę Family Computera, pozwalały obywatelom USA zagrać np. w Super Mario Bros. (w specjalnej wersji dla dwóch osób). Sukces eksperymentu zachęcił Japończyków do wyprodukowania NES-a, a amerykańskich graczy – pragnących hitów Nintendo – do zakupu konsoli.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Alex95, CC BY 3.0

Wersja Super Mario Bros. na automaty jest trudniejsza od konsolowego pierwowzoru i zawiera inne poziomy.

Zdjęcie: Wikimedia Commons / Evan-Amos

R.O.B.

Robotic Operating Buddy to być może najciekawszy kontroler do NES-a. Sterowany optycznie z ekranu i posiadający szeroki zakres ruchów robot wspierał użytkownika w grach... w liczbie niestety wyłącznie dwóch, bo tylko tyle produkcji potrafiło zrobić pożytek z tego wynalazku. Nintendo chętnie wykorzystywało go w reklamach, by przekonać kupujących, że NES to nie „gra wideo" (termin w połowie lat 80. niemodny), lecz pełnowartościowa zabawka. Gdy okazało się, że sterowane za pomocą zwykłego pada Super Mario Bros., Metroid czy Zelda są wystarczającym powodem do zakupu konsoli, firma porzuciła swojego robota.

Chcę zagrać!

Niewielka popularność NES-a w Polsce sprawia, że konsola ta jest wciąż stosunkowo tania na rodzimym rynku wtórnym. Przy odrobinie szczęścia sprawny egzemplarz z dwoma padami i grą można upolować już za 500 zł. Oczywiście kolekcjonerski mało używany rarytas w pudełku kosztuje nawet cztery razy tyle, do planowanych wydatków trzeba też doliczyć kartridże, a te od Pegasusa nie pasują. Co ciekawe, znacznie droższy od NES-a jest właśnie Pegasus. Na „oryginał" BobMarku wydać trzeba nawet 1500 zł, a na składankę Contra 168-w-1 – 200 zł. Przy czym zabawki te bywają awaryjne (psują się pady i sloty na kartridże), dlatego jeśli nie ma się zmysłu majsterkowicza, lepiej schować stary sprzęt do szafy i grać na jego współczesnych klonach – na popularnym portalu aukcyjnym taki wynalazek kosztuje niecałą stówkę. Wygodną nowinką są natomiast specjalne kartridże (np. polski KrzysioCart) umożliwiające uruchamianie na konsoli tytułów bezpośrednio z karty SD.

WYBRANE GRY NA FAMICOMA

1984

Excitebike

Wyścigi, w których każdy ułamek sekundy i każde drgnięcie ręki na padzie mają znaczenie. Nie wystarczy pędzić do mety, umiejętnie przeskakując nad przeszkodami, trzeba jeszcze uważać na innych uczestników zawodów oraz na motocykl (jego przegrzanie może skutkować porażką). Świetna gra, do tego istotna historycznie: to przy niej Shigeru Miyamoto uczył się wykorzystywać scroll ekranu Famicoma, użyty rok później w przygodach braci Mario. Jeśli zastanawialiście się, skąd wąsaty hydraulik umie tak płynnie przyspieszać z chodu do biegu, to już wiecie...

1984

Duck Hunt

Polowanie na kaczki – bezkrwawe, bo strzela się za pomocą pistoletu świetlnego skierowanego w stronę ekranu CRT – nigdy nie było tak przyjemne. Ci, którzy woleliby nie dręczyć nawet wirtualnych ptaków, dostają możliwość celowania do rzutków. Gra, choć bardzo prosta, spopularyzowała pistolet świetlny jako alternatywny kontroler do NES-a i doczekała się licznych następców oferujących strzelanie np. do kowbojów na Dzikim Zachodzie czy gangsterów. Mało znany fakt: w trakcie polowania drugi gracz może chwycić za pada i sterować kaczką!

1985

Super Mario Bros.

Wprawdzie bracia hydraulicy wcześniej zadebiutowali na automatach, ale to właśnie gra z NES-a zrobiła z Mario gwiazdę, a z samej konsoli (tytuł ten zresztą do niej dołączano) – bestseller. Znakomita, korzystająca z płynnego scrolla ekranu platformówka skrzyła się pomysłami i sekretami, których odkrywanie w czasach przed internetem dostarczało znacznie więcej satysfakcji. W odróżnieniu od automatowych konkurentów miała też bardziej przystępny poziom trudności (zwróćmy uwagę na pierwszy level będący praktycznie samouczkiem). Super Mario Bros. doczekało się licznych sequeli, a także położyło podwaliny pod całe uniwersum (wszak hydraulicy okazali się również m.in. wybitnymi kierowcami gokartów) i zbudowało potęgę Nintendo.

Gracze w wielu częściach globu magię Famicoma poznali dzięki „famiklonom".

konsol graczy w krajach byłego ZSRR (Dendy), niemal całej Ameryce Południowej czy Afryce. To podróbki uczyły młodych ludzi w tych częściach świata, że grać da się nie tylko w salonie arcade i na mikrokomputerze, że pad może być wygodniejszym kontrolerem od dżojstika i że gra z kartridża wczytuje się szybciej niż z kasety czy dyskietki. To dzięki klonom poznawali też cały dotychczasowy dorobek Nintendo (i zamiast np. w The Great Giana Sisters na C64 grali w pierwowzór, czyli Super Mario Bros.).

Ta sama historia wydarzyła się w Polsce. Na początku lat 90. również nasz – wciąż w przeważającym stopniu piracki – rynek omijany był przez Nintendo i innych konsolowych potentatów. Pojawiła się natomiast **firma BobMark, która sprowadziła z Tajwanu „famiklona" nazwanego Pegasus i zaczęła go oficjalnie sprzedawać**, nadając tym samym przedsięwzięciu pozory legalności (rachunek, gwarancja). Pegasusowi towarzyszył kartridż 168-w-1 – jego głównymi atutami były hity takie jak Contra, Duck Hunt (na pistolet świetlny), Battle City i oczywiście Super Mario Bros. Ogromna popularność konsoli sprawiła, że rozmaici szemrani biznesmeni importowali z Dalekiego Wschodu kolejne gry, które następnie na giełdach komputerowych, bazarach i targowiskach sprzedawano, wymieniano, a nawet wypożyczano. Sam proceder – oczywiście nielegalny – obarczony był dużym ryzykiem (często nie wiedziało się, co skrywa kartridż opatrzony etykietą z chińskimi „krzaczkami"), niemniej to dzięki niemu Polacy mogli szybko nadrobić dekadę konsolowego zacofania.

Co ciekawe, sam BobMark próbował swoją działalność zalegalizować, czego znakiem były wydawane w porozumieniu z twórcami oryginałów kartridże z grami Codemasters „Złota

1986

The Legend of Zelda

Przygody Linka, który przemierzał lasy i podziemia Hyrule, by uratować księżniczkę Zeldę, wyróżniały się nieliniowością – program nie prowadził gracza za rękę, samemu decydowało się o kierunku eksploracji i kolejności, w jakiej pokona się przeszkody na drodze do celu. Ponadto, choć do ukończenia tytułu potrzebne były zdolności typowo zręcznościowe, produkcja Miyamoty zawierała także elementy przygodowe, takie jak zbieranie i używanie przedmiotów. Z ciekawostek warto wspomnieć też o baterii wbudowanej w kartridż z grą, co umożliwiało zapisanie stanu rozgrywki i powrót do Hyrule w miejscu, w którym przerwało się zabawę.

1986

Metroid

Innowacyjna platformówka – nieliniowa, wymagająca od gracza myślenia i rozwijania postaci (żeby można było dostać się do dalszych partii labiryntu, należało dysponować specjalnymi umiejętnościami). Szokowała także zakończeniem, w którym (spoiler!) okazywało się, że główny bohater... to kobieta (rozwiązanie w owych czasach wyjątkowe). Galaktyczna łowczyni nagród Samus Aran miała stać się ulubienicą graczy, sama produkcja zainspirowała zaś tylu twórców, że wkrótce powstał gatunek zwany metroidvanią.

1989

River City Ransom

Bijatyka z elementami RPG, nieliniowa, zachęcająca rozbudowanym systemem walki, bogatym wyborem broni oraz świetnym trybem kooperacji. Jej atutem jest również fabuła, która nawet mało groźnemu w prawdziwym życiu graczowi pozwala uratować dziewczynę z rąk oprychów. Ponadto główny bohater River City Ransom to Kunio-kun, jedna z najważniejszych postaci w historii konsolowego grania.

piątka" i „Złota czwórka", na których znaleźć można było m.in. Micro Machines i Dizzy'ego. Fali piractwa nie dało się już jednak zatrzymać, zwłaszcza że pirackiemu Pegasusowi konkurencję robiły... jego piracki klony. Niektóre – jak Terminator – były wysokiej jakości, awaryjność innych szybko jednak popsuła tym konsolom reputację. W budowaniu zaufania do producentów i importerów nie pomogło też udawanie przez „famiklony" znacznie nowocześniejszych urządzeń, np. Segi Mega Drive, a nawet... Sony PlayStation (pod klapką, która w pierwowzorze skrywała czytnik płyt CD, schowano slot na kartridże). Oszukiwali też dystrybutorzy gier, sprzedając rozmaite amatorskie „hacki" pod tytułami kultowych serii (w ten sposób swoich pegasusowych odsłon doczekało się np. kilka części Mortal Kombat czy Tekkena). Warto jednak podkreślić, że mimo tak tanich chwytów „famiklony" były popularne jeszcze u schyłku lat 90., dostarczając rozrywki tym, którzy nie mogli sobie pozwolić na nowocześniejsze konsole, np. Segę Saturn (tu ciekawostka: jej oficjalnym polskim dystrybutorem został... właśnie BobMark).

To jeszcze nie koniec!

NES zapisał się złotymi zgłoskami na kartach historii elektronicznej rozrywki. To właśnie ta konsola (oraz jej klony) wprowadzała całe pokolenie w świat gier wideo i **to na niej narodziły się tak istotne w dziejach naszej pasji serie jak Super Mario Bros., The Legend of Zelda, Metroid, Castlevania, Mega Man czy Final Fantasy**. Wreszcie to dzięki NES-owi Nintendo stało się w branży niezwykle ważną firmą, z którą konkurować o serca i portfele graczy musieli inni: najpierw Atari, później Sega, a wreszcie Sony oraz Microsoft.

Przy tym, świętując 40. urodziny Famicoma, nie jesteśmy skazani na wspominanie starych, dobrych czasów i ogrywanie hitów sprzed kilku dekad. **Wciąż powstają nowe gry na ośmiobitowca Nintendo**, np. wybitna platformówka Micro Mages, logiczne Witch n' Wiz czy brutalna pod względem poziomu trudności zręcznościówka Slow Mole. Alwa's Awakening, urocza pixelartowa metroidvania z 2017 roku, wyraźnie inspirowana NES-em, doczekała się niedawno... pełnowartościowej konwersji na tę konsolę. Zadanie twórcom gier ułatwia NESmaker – wygodne w obsłudze windowsowe narzędzie usprawniające cały proces. Możliwości aplikacji – od prostego języka programowania, przez edytory grafiki i dźwięków, aż po prosty tracker do komponowania muzyki – pozwalają łatwo stać się autorem ośmiobitowego hitu, wygląda więc na to, że historia 40-letniej konsoli wcale się nie kończy. |CDA|

Screenshoty pochodzą z serwisu mobygames.com, chyba że podano inaczej.

Filary (nie)wieczności

Łzę nad losami poczciwego erpega uroniła: **Karol Wilczek**

Opowiem wam historię o nadziei, poświęceniu, zdradzie i niewyjaśnionej tajemnicy. Nie będzie to jednak streszczenie fabuły gry, a perypetie serii Pillars of Eternity.

W alternatywnej (i moim zdaniem całkiem realnej) rzeczywistości pisałbym teraz recenzję Pillars of Eternity III i głosił peany na cześć Obsidian Entertainment za to, że przywróciło chwałę izometrycznym erpegom. W naszym uniwersum muszę niestety przyjrzeć się elementom, które ostatecznie doprowadziły do porażki sprzedażowej wydanego pięć lat temu Pillars of Eternity II: Deadfire. A przecież wszystko zaczęło się tak obiecująco...

Nowa nadzieja

Na erpegolubnych graczach znaczące piętno odcisnął stosunkowo krótki okres, w którym na rynku brylowały produkcje oparte na Infinity Enginie: pierwsza część Baldur's Gate (1998) oraz jej kontynuacja (2000), Planescape: Torment (1999) czy Icewind Dale, zarówno „jedynka" (2000), jak i „dwójka" (2002). Gatunek urósł w siłę i dla wielu to właśnie te tytuły stały się synonimami „gry RPG". Późniejsze erpegi ruszyły z duchem czasu i porzuciły rysowane tła oraz rzut izometryczny na rzecz trójwymiaru, ale sentyment w pecetowych graczach pozostał.

Kolejne lata mijały, tęsknota rosła i wtedy – w 2012 roku – na białym koniu wjechał Josh Sawyer wraz ze studiem Obsidian Entertainment. Krzyknął: „Chcecie nowego Baldura? To dawać milion dolców!". Gracze odkrzyknęli „Chcemy!" i mimo że nie chodziło oczywiście o część trzecią Wrót Baldura, a jedynie ich duchowego spadkobiercę, to na kickstarterowej zbiórce zamiast jednego miliona wpłacili cztery (co było w tym czasie rekordową kwotą). **Crowdfunding stanowił zresztą podwalinę pod renesans izometrycznych erpegów.** Chwilę przed Filarami Wieczności gracze opróżnili swoje portfele, wspierając Wasteland 2 i Shadowrun Returns, z kolei rok później pomyślnie zakończyły się zbiórki na Torment: Tides of Numenera (patrz: ramka „Cierpienia sprzedażowe Tormenta") oraz Divinity: Original Sin. Sukcesy te tchnęły nadzieję w graczy takich jak ja, którzy uważali, że różnorodność służy erpegowej diecie i wyroby balduropodobne nadal mają w niej swoje miejsce.

Poświęcenie

Pierwsza część Pillars of Eternity zadebiutowała w 2015 roku i momentalnie podbiła serca graczy i krytyków (średnia na Metacriticu: 89). Papkin w swojej recenzji w CDA napisał nawet, że „Baldur's Gate nie mógł mieć znakomitszego następcy". Dostaliśmy walkę z aktywną pauzą, sześcioosobową drużynę, pełną rozmachu przygodę i mechanikę przypominającą Dungeons & Dragons. Przemierzane przez nas Jelenioborze mogłoby być bliźniakiem Wybrzeża Mieczy (może nie jednojajowym, ale jednak), a – jak wspomina odpowiedzialny za udźwiękowienie Justin E. Bell – niektóre motywy muzyczne stworzono w taki sposób, aby bez problemu kojarzyły się z Baldur's Gate i Icewind Dale. Innymi słowy, apetyt na nostalgię został zaspokojony.

Z każdego elementu graficznego Filarów Wieczności bije nostalgia.

„Dwójka" miała więcej egzotycznych lokacji.

Jeśli ktoś lubi duże głowy (nie oceniam), to może włączyć taką opcję w ustawieniach.

CIERPIENIA SPRZEDAŻOWE TORMENTA

Śladem Obsidianu poszli twórcy ze studia inXile entertainment, którym zamarzyło się przyciągnięcie graczy tęskniących za legendarnym Planescape: Torment. Skorzystali z nowego, oryginalnego systemu RPG – zwanego Numenera – i w 2013 rozpoczęli zbiórkę na Torment: Tides of Numenera. Pobity został rekord ustanowiony przez Pillars of Eternity – gracze na realizację swojego marzenia przeznaczyli ponad cztery miliony dolarów. Torment zgarnął dobre oceny, ale sprzedaż nie zadowoliła twórców. Jak stwierdził jeden z nich – Brian Fargo – „Oglądanie na Twitchu gry z dużą ilością tekstu do przeczytania nie daje zbyt wiele radości" i właśnie „przegadana" rozgrywka była, jego zdaniem, jedną z przyczyn porażki.

Autorzy spełnili swoje obietnice, ale jak się później okazało, sami niekoniecznie marzyli o stworzeniu dokładnie takiej produkcji. Sawyer oznajmił niedawno w podcaście PC Gamera, że pierwsza i druga część Pillars of Eternity były grami, przy których musiał pójść na największą liczbę kompromisów. Po doświadczeniu zdobytym przy pracy nad Icewind March – którego zimowy, surowy klimat jednoznacznie kojarzył się z Icewind Dale. W 2016 roku zadebiutował też erpegowy eksperyment Obsidianu – Tyranny. Był krótszy i zdecydowanie oryginalniejszy od klasyki fantasy (główny bohater to zaufany sługa złego imperatora, a całość klimatem przypomina świetną serię „Czarna Kompania" Glena Cooka), ale niestety

> Josh Sawyer czuł, że bez narzuconych ram stworzyłby lepszego erpega.

Dale i Neverwinter Nights 2 miał sporo nowych koncepcji i chciał wprowadzić je do kolejnych erpegów. W realizacji pomysłów przeszkodził mu fakt, że zalążkiem serii Pillars of Eternity była zrzutka finansowa graczy. Graczy, którzy chcieli dokładnie tego samego, co oferowały produkcje oparte na Infinity Enginie. Sawyer świadomie podejmował więc jego zdaniem nie najlepsze decyzje projektowe, aby zaspokoić oczekiwania fanów. W konsekwencji czuł, że tworzy gorszego erpega, niż byłby w stanie wykonać bez narzuconych ram.

Zdrada

Po premierze „jedynki" wydawało się, że wszystko idzie zgodnie z planem i warto dalej korzystać z renesansu izometrycznych erpegów. W niecały rok sprzedano około 700 tys. sztuk gry. Nie była to oszałamiająca liczba, ale w zupełności wystarczająca do tego, żeby optymistycznie patrzeć w przyszłość. Bardzo szybko wypuszczono podzielony na dwie części dodatek – The White poświęcono mu za mało czasu, przez co nie wykorzystano w pełni potencjału gry. Rok później ruszyła zbiórka na Pillars of Eternity II.

Tym razem Obsidian zamiast Kickstartera wybrał nowy serwis crowdfundingowy – Fig. Był to naturalny ruch, biorąc pod uwagę fakt, że Feargus Urquhart (dyrektor generalny firmy) to jeden ze współtwórców platformy. **Gracze za pośrednictwem swoich portfeli dali znać, że rozwój serii to bardzo dobry pomysł – Pillars of Eternity II: Deadfire otrzymało od nich 4,5 mln dolarów.** Pecetowa wersja produkcji zadebiutowała w 2018 i została ciepło przyjęta przez recenzentów (średnia na Metacriticu: 88). Jak na porządny sequel przystało, robiła praktycznie wszystko lepiej niż część pierwsza i... okazała się sprzedażową klapą. Osoby narzekające, że „kiedyś to było, a teraz to nie jest", i powtarzające w kółko, iż w takiego erpega jak Baldur chętnie by zagrały, stwierdziły, że na Pillars of Eternity II szkoda im jednak czasu i pieniędzy.

Tajemnica

Oczywiście poprzednie zdanie to duże uproszczenie, bo na niską sprzedaż wpłynęło pewnie wiele czynników. Sam Sawyer odpisywał fanom serii pytającym o kolejną część, że jeśli studio miałoby kiedykolwiek podjąć się pracy nad „trójką", to musiałoby zrozumieć, z czego wynikła porażka Deadfire – a na to brak jasnej odpowiedzi. Mógł tutaj zadziałać efekt szybkiego zaspokojenia sentymentu. **Pierwsze Pillars of Eternity było jak wystawione w cukierni ciasto, które piekła nam kiedyś babcia.** Na jego widok zalewają nas miłe wspomnienia, więc musimy spróbować, ale mimo że jest smaczne, to nie aż tak, jak się spodziewaliśmy, więc następnym razem sięgniemy po coś, co bardziej odpowiada naszym aktualnym gustom. Może gracze oczekiwali jednak większej oryginalności, wzorem serii Divinity: Original Sin? Ale przecież trzymający się tradycyjnych rozwiązań Pathfinder: Kingmaker poradził sobie całkiem dobrze. Może za słabo zadziałał marketing? Może zamiast lekko pirackiego klimatu odbiorcy woleliby powtórkę z klasyki fantasy? A może zadecydowała suma wszystkich wymienionych czynników i przypadkowego pecha?

Ja w każdym razie serię podsumowałbym tak: naprawdę mi przykro, że nie zagram w Pillars of Eternity III i nie zobaczę kolejnej ulepszonej iteracji Infinity Engine'u, ale równocześnie cieszę się, iż trzecia część Baldur's Gate przypadła Larian Studios, twórcom Divinity: Original Sin II. |CDA|

Z DYMKÓW W PIKSELE

Przekopuje się przez sterty klasyków: **Gruby AL**

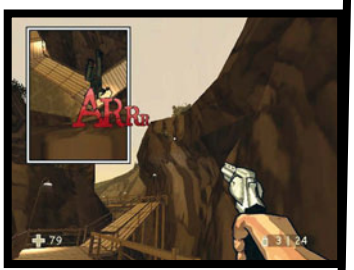
Rozkwit popularności komiksów w Polsce zawdzięczamy (po części) głośnym hollywoodzkim blockbusterom. Wiele tytułów od lat docierało jednak do nas pod postacią gier. Niejednokrotnie zagrywaliśmy się w świetną produkcję, nie zdając sobie nawet sprawy, że jej korzenie sięgają innego medium.

Lista wartych przypomnienia pozycji puchła tak szybko, że temat błyskawicznie okazał się zbyt obszerny na cztery strony, które dostałem na jego przedstawienie. Musiałem więc przyjąć kilka założeń. Po pierwsze gra nie może być prostą adaptacją filmu. Opisywanie produkowanych hurtowo i zazwyczaj mocno przeciętnych tytułów towarzyszących filmom Marvela byłoby z mojej strony pójściem na łatwiznę. Po drugie sięgam po różne gatunki, zarówno jeśli chodzi o adaptacje, jak i materiał źródłowy. Świat komiksu nie ogranicza się do kolorowych trykotów, a branża gier czerpie inspiracje z innych, nie mniej ciekawych marek równie często, jak z komiksów superbohaterskich. I wreszcie po trzecie, mimo iż najstarsza pozycja z listy ma na karku już ponad ćwierć wieku, starałem się wybrać produkcje, po które po prostu wciąż warto sięgnąć.

XIII CLASSIC

PC, PS2, Xbox, GC | FPS | Ubisoft Paris | 2003

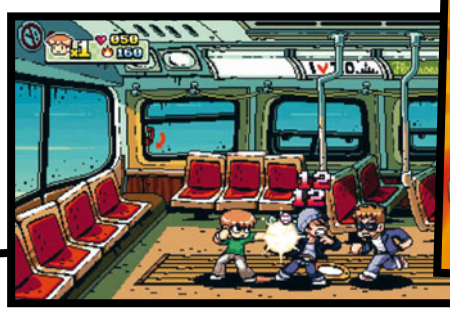
PIERWSZOOSOBOWA strzelanka Ubisoftu z 2003 roku oparta została na belgijskiej serii powieści graficznych. Gra przedstawia historię cierpiącego na amnezję mężczyzny z wytatuowaną na ramieniu rzymską trzynastką. Próbując odzyskać utracone wspomnienia, bohater odkrywa spisek mający na celu obalenie rządu USA. Poza wciągającą intrygą (za scenariusz pierwowzoru odpowiada Jean Van Hamme, jeden z najsłynniejszych europejskich twórców, autor m.in. „Thorgala" czy „Sznincla") tytuł wyróżniał się unikatowym stylem graficznym. **W XIII zastosowano cel-shadingową oprawę, a wystrzałom broni czy krzykom przeciwników towarzyszyły pojawiające się na ekranie komiksowe onomatopeje.** Oryginalna odsłona zyskała po latach podtytuł Classic, by łatwo można było ją odróżnić od remake'u z 2020 roku. Ten przyjęty został przez graczy fatalnie. Twórcom zarzucano wydanie produkcji niedokończonej, pełnej błędów i wypranej z klimatu. Premiera nowej wersji skłoniła mnie jednak do odświeżenia sobie pierwowzoru. Mimo dwóch dekad na karku w klasyczne XIII wciąż grało mi się znakomicie!



SCOTT PILGRIM VS. THE WORLD: THE GAME

PC, PS4, PS3, XBO, X360, NS | beat 'em up | Ubisoft Montréal | 2014

NIECO naginam pierwszą z przyjętych przez siebie zasad, ponieważ premiera gry towarzyszyła filmowi kinowemu, również opartemu na komiksie autorstwa Bryana Lee O'Malleya. Beat 'em upowi Ubisoftu stylistycznie jest jednak zdecydowanie bliżej do papierowego pierwowzoru. Tytułowy bohater pragnie umówić się z Ramoną Flowers, która właśnie przeprowadziła się z Nowego Jorku do Toronto. By to zrobić, musi jednak stawić czoło jej siedmiu złym ekschłopakom, po drodze obijając setki przeciwników przy użyciu walającego się po etapach sprzętu i zdobywając doświadczenie pozwalające rozwijać umiejętności postaci. A wszystko to w oprawie graficznej i dźwiękowej stylizowanej na produkcje szesnastobitowe. **Side-scrollowa bijatyka przywodzi na myśl tytuły, które ogrywane na automatach potrafiły pożreć nasze kieszonkowe szybciej niż hiperinflacja przełomu lat 80. i 90.** Przypomina je również pod względem poziomu trudności, Scott Pilgrim vs. The World jest bowiem pozycją szalenie wymagającą. Na szczęście w walce ze światem pomóc nam może lokalny multiplayer dla maksymalnie czterech graczy.



TUROK: DINOSAUR HUNTER

PC, PS4, PS3, PS2, XBO, X360, Xbox, NS, GC, N64 | FPS | Acclaim Studios | 1997, 2015 (remaster)

PRODUKCJA wydana w czasach, w których FPS-y nazywano jeszcze „grami doomopodobnymi", to zderzenie ze „starą szkołą" na dwóch poziomach. Jeden z nich, widoczny na pierwszy rzut oka, ma związek z datą premiery i idącą za nią konstrukcją tytułu. **Próżno tu szukać chowania się za osłonami czy regeneracji zdrowia. Dostajemy za to mnóstwo dynamicznej akcji i strzelania do genetycznie zmodyfikowanych dinozaurów.** Drugi poziom jest mniej oczywisty. Gra z 1997 roku to bowiem adaptacja komiksu, którego początki sięgają aż 1954 roku i 596. numeru amerykańskiego magazynu Four Color Comics (czasy tak zamierzchłe, że użycie w druku czterech podstawowych barw uchodziło za fakt warty zaznaczenia w tytule!). Z połowy ubiegłego stulecia pochodzi ogólny zamysł fabularny stawiający rdzennego Amerykanina, Turoka, naprzeciw prehistorycznym gadom. Jednak dopiero druga inkarnacja postaci, z początków lat 90., dołożyła do opowieści znaną ze strzelanki Zaginioną Dolinę i wszechpotężnego złoczyńcę wyposażającego monstra w implanty zwiększające inteligencję. Kawał historii. Warto dać grze szansę, zwłaszcza że wydany w 2015 remaster dostosowuje ją do nowszych platform.

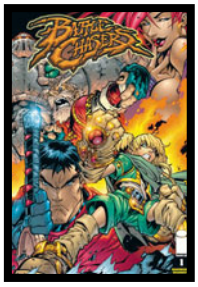
JUDGE DREDD: DREDD VS. DEATH

PC, PS2, XBO, GC | FPS | Rebellion Developments | 2003

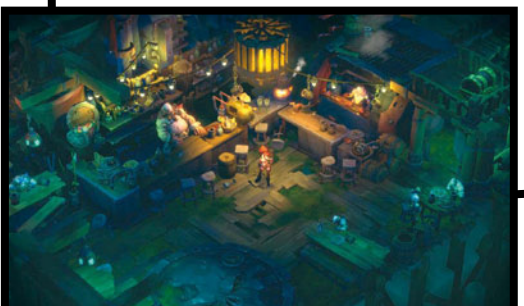
NAZYWAM się Joseph Dredd, ale dla ciebie, obywatelu, jestem po prostu sędzią. Jako funkcjonariuszowi Departamentu Sprawiedliwości przysługuje mi prawo do aresztowania, skazania i przeprowadzenia natychmiastowej egzekucji. Tylko to pozwala Mega-City One, dystopijnej metropolii przyszłości zajmującej obszar całego Wschodniego Wybrzeża USA, funkcjonować prawidłowo. Po raz pierwszy pojawiłem się w drugim numerze brytyjskiego tygodnika komiksowego 2000 AD w 1977 roku i z miejsca stałem się jego największą gwiazdą. W filmowych adaptacjach wcielali się we mnie Sylvester Stallone i Karl Urban, a jeśli chodzi o gry z moimi przygodami, warto wymienić FPS-a z 2003 autorstwa Rebellion. W Judge Dredd: Dredd vs. Death, bo o nim mowa, to ty, obywatelu, pokierować możesz ręką sprawiedliwości, mierząc się nie tylko z bandą pospolitych kryminalistów, ale też hordą wampirów dowodzonych przez Mrocznych Sędziów. **Na tle innych strzelanek tego okresu grę wyróżnia zaimplementowanie specjalnego wskaźnika oceniającego twoje uczynki.** Dlatego zawsze najpierw przedstawiaj rabusiom ich prawa, a dopiero potem zabijaj. Jasne?

BATTLE CHASERS: NIGHTWAR

PC, PS4, XBO, NS, And, iOS | jRPG, turowa | Airship Syndicate | 2017

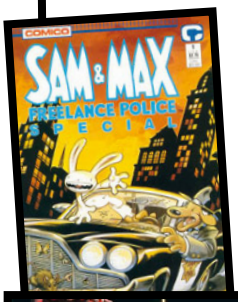


W 1998 roku ukazuje się komiks z pogranicza fantasy i steampunka autorstwa Joe Madureiry. Świetnemu przyjęciu tytułu nie przeszkadzają nawet gigantyczne przerwy między poszczególnymi zeszytami. Stworzenie kolejnego odcinka opowieści zajmowało twórcy średnio około pół roku, numer siódmy zaliczył aż 16-miesięczne opóźnienie, dziewiąty zaś, opublikowany w sierpniu 2001, kończy się cliffhangerem, na rozwiązanie którego fanom przyszło czekać... 22 lata. Zeszyt 10. ukaże się bowiem dopiero w czerwcu tego roku. Mimo to seria wciąż żyje, czego dowodem jest ufundowana na Kickstarterze turowa taktyczna gra RPG z 2017 roku. Tytuł opowiada historię znanej z kart komiksu drużyny ochraniającej najważniejszą jej członkinię – nastoletnią Gully uczącą się panowania nad odziedziczonymi po ojcu magicznymi rękawicami. Podczas lotu nad pewną wyspą grupa zostaje zaatakowana, w efekcie czego rozbija się na skrawku lądu i rozdziela. Tak rozpoczyna się **zapewniająca minimum 30 godzin przedniej zabawy opowieść czerpiąca garściami z klasyków jRPG,** z serią Final Fantasy na czele.



SAM & MAX SAVE THE WORLD

PC, PS4, XBO, X360, NS, Wii | przygodówka point'n'click | Telltale Games | 2006, 2020 (remaster)

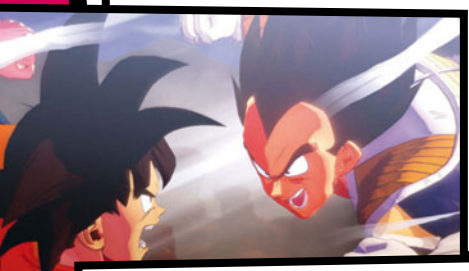


MŁODSI kojarzą zapewne parę antropomorficznych detektywów – rozkochanego w policyjnej robocie wielkiego psa Sama oraz wiecznie uśmiechniętego i nadpobudliwego królika Maksa – z trylogii gier nieodżałowanego studia Telltale Games. Ci nieco starsi pamiętają być może Sam & Max Hit the Road, klasyczną przygodówkę LucasArtsu z 1993. Detektywistyczne duo pochodzi jednak nie ze świata gier, ale z amerykańskiego komiksu autorstwa Steve'a Purcella. I to właśnie na kartach wydawanych od 1987 zeszytów narodził się charakterystyczny dla wszystkich występów tytułowej pary klimat przepełniony surrealizmem i absurdalnym humorem. Nie inaczej sprawa ma się w opisywanej produkcji będącej remasterem pierwszego tytułu Telltale. Save the World to klasyczny **point'n'click. „Klasyczny" do bólu. Niejednokrotnie grze udało się zablokować mnie na dłużej, gdy poszukiwałem odpowiedzi na pytanie: „Co autorzy mieli na myśli?".** Idealna pozycja dla fanów staroszkolnej zabawy, choć może stanowić spore wyzwanie dla graczy mniej obeznanych z gatunkiem. »

DRAGON BALL Z: KAKAROT

PC, PS5, PS4, XSX, XBO, NS | akcja, RPG | CyberConnect2 | 2020

GIER na podstawie mangi Akiry Toriyamy było tak wiele, że miejsca w artykule nie starczyłoby na samo ich wymienienie. Jedna z najświeższych pozycji ze Smoczymi Kulami w tytule to akcyjniak z elementami RPG, który umożliwia wzięcie udziału w najważniejszych wydarzeniach serii „Z" (płatne DLC rozszerzają historię o końcówkę oryginalnego „Dragon Balla" i początek „Super"). Rozwijać swoich bohaterów (wcielamy się bowiem nie tylko w Goku, ale też w innych wojowników) możemy, podróżując po częściowo otwartym świecie wypełnionym zadaniami pobocznymi. Chociaż wiele zastosowanych rozwiązań trąciło myszką już w chwili premiery, to obserwowanie kolejnych, pamiętanych z dzieciństwa, starć z coraz silniejszymi przeciwnikami potrafi przykuć do ekranu. **Kakarot to solidny średniak, którego fala nostalgii jest w stanie wynieść na wyżyny.** Jeśli wychowaliście się na „Dragon Ballu" i potraficie przymknąć oko na archaizmy, tytuł dostarczy wam kilkadziesiąt godzin pierwszorzędnej zabawy.



INJUSTICE: GODS AMONG US

PC, PS4, PS3, PSV, X360, Wii U | bijatyka
NetherRealm Studios | 2013

PONOWNIE nieco naginam zasady, którymi kierowałem się, wybierając produkcje do zestawienia. Formalnie rzecz biorąc, pierwszy numer komiksu o tym samym tytule rzeczywiście ukazał się przed premierą gry. Nie da się jednak ukryć, że fantastyczny cykl pióra Toma Taylora miał za zadanie budować popularność bijatyki twórców Mortal Kombat, samemu z tego korzystając. Injustice jest więc przykładem niezwykle udanej kooperacji światów komiksu i cyfrowej zabawy. Jak połączyć wyrywanie kręgosłupów w ramach fatality z kryształowo czystymi postaciami z DC? Pomysł okazał się genialny w swojej prostocie. **Wystarczyło wykreować alternatywną rzeczywistość, w której Joker swoją intrygą doprowadza Supermana do ostateczności.** Człowiek ze Stali łamie własne zasady i zabija klauna, co kończy się rozłamem w środowisku superbohaterów. A graczom daje możliwość okładania się pięściami całą plejadą postaci znanych z kart komiksu. Pozycja obowiązkowa dla fanów Mortala. Ja zaś szczególnie polecam sięgnąć po ukazujące się właśnie na polskim rynku tomy zbierające historie ze świata gry.

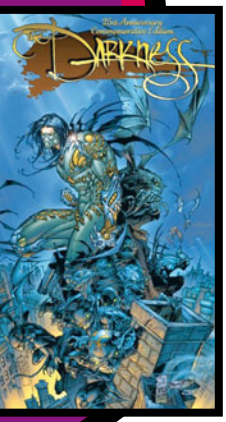
BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK

PC, PS4, PS3, PSV | akcja | Omega Force | 2017

PRÓCZ osadzenia fabuły gry w świecie mrocznego fantasy znanego z japońskiego komiksu Kentarō Miury studio Omega Force zmieniło niewiele względem swojej serii Dynasty Warriors. I słusznie. Po co poprawiać coś, co sprawdza się od lat? Tym bardziej że **rozgrywka oparta na radosnym rzezaniu setek niemilców jednocześnie za pomocą wielgachnego oręża pasuje do przygód Gutsa, głównego bohatera „Berserka"**, jak mało która. Fabuła skupia się na pierwszych tomach mangi opowiadających o tym, jak protagonista dołącza do Bandy Jastrzębia – wojowników dowodzonych przez charyzmatycznego Griffitha, którego celem jest zdobycie własnego królestwa. Kolejne wydarzenia doprowadzają jednak do rozpadu grupy, a samego Griffitha... Nie, nie zdradzę niczego więcej. Tę historię o przyjaźni, ambicji, honorze i zemście warto poznać samodzielnie. Pomogą w tym cutscenki – ich rolę odgrywają tu fragmenty trzech filmów animowanych prezentujących wydarzenia pokrywające się z tymi przedstawionymi w grze.

THE DARKNESS

PS3, X360 | FPS | Starbreeze Studios | 2007



KRONIKI Riddicka to niejedyne wciągające po uszy FPS-y stworzone przez Starbreeze Studios. W 2007 roku, w przerwie między pierwszą a drugą odsłoną wspomnianej dylogii, zespół sięgnął po inną znaną markę. **Jackie Estacado, główny bohater serii „The Darkness", to typowy produkt amerykańskiego komiksu lat 90., w którym wszystko musiało być ekstremalne.** Mężczyzna jest pozbawionym jakiegokolwiek szacunku dla ludzkiego życia płatnym mordercą na usługach mafii, który w dniu swoich 21. urodzin odkrywa przekazaną mu przez ojca demoniczną moc – tytułową Ciemność. Prócz standardowych dla profesji naszego, ekhm, bohatera narzędzi pracy możemy korzystać – za sprawą rodzinnej klątwy – z diabelskich macek i przyzywać Darklingi, pokraczne sługusy o niezbyt wysublimowanym poczuciu humoru. Pomoc piekielnych pomagierów okaże się niezbędna, gdy protagonista stanie się celem swoich niedawnych przełożonych. Warto sięgnąć również po wydaną w 2012 kontynuację autorstwa nie mniej utalentowanych twórców z Digital Extremes (mają na koncie prace przy BioShocku czy Unrealu).

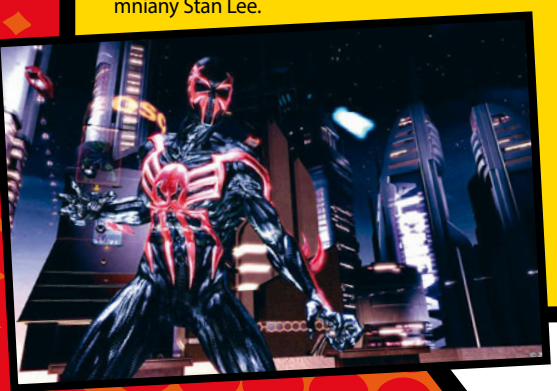
W NIE JUŻ NIE ZAGRAMY...

Opieranie się na historiach powstałych na potrzeby komiksów prócz całej masy zalet niesie też za sobą jedną poważną wadę: prawa autorskie. Wydawcom bardzo często nie opłaca się odnawiać licencji na korzystanie z wizerunku rysunkowej postaci w grze mającej najlepsze lata już dawno za sobą. Lista tytułów niedostępnych z powodu takich problemów spokojnie mogłaby wypełnić cały ten artykuł. Przyjrzyjmy się kilku produkcjom, które, mimo iż są martwe, nie powinny zostać zapomniane.

SPIDER-MAN: SHATTERED DIMENSIONS

| PC, PS3, X360, Wii | akcja | Beenox | 2010

POLECENIE najlepszej gry z przygodami najpopularniejszego herosa ze stajni Marvela stało się banalnie proste po premierze hitu Insomniac Games z 2018 roku. Żadna inna pozycja nie dopracowała kluczowej dla Pajączka mechaniki bujania się na sieci do takiej perfekcji. Nie znaczy to jednak, że wcześniej nie było mniej lub bardziej udanych prób. Do grona tych lepszych produkcji o Człowieku Pająku należy tytuł studia Beenox z 2010. Shattered Dimensions wyróżniało się głównie pomysłem na rozgrywkę. **Twórcy dali graczom do kontroli nie jedno, ale aż cztery wcielenia herosa pochodzące z różnych uniwersów:** Amazing Spider-Mana, Spider-Mana Noir, Spider-Mana 2099 oraz Spider-Mana ze świata Ultimate. Każda wersja związana jest z innym modelem rozgrywki i stylem graficznym. Pierwszy z nich to klasyczne podejście do tematu, Noir wymusza chowanie się w cieniach, Spider-Man 2099 to najbardziej dynamiczny wariant, a Ultimate pozwala zamienić bohatera w prawdziwą maszynę zniszczenia. Dodatkowego smaczku produkcji dodaje towarzyszący nam narrator, w którego wcielił się nie kto inny, jak niezapomniany Stan Lee.



HEAVY METAL: F.A.K.K.^{2}

| PC | akcja | Ritual Entertainment | 2000

RODZIMĄ planetę skąpo odzianej Jane (chociaż cyfrowa wersja bohaterki i tak została ubrana „cieplej" niż jej komiksowy pierwowzór) podbił starożytny wojownik chcący podporządkować sobie cały wszechświat. Heroina musi powstrzymać swojego przeciwnika przed zdobyciem przedwiecznego artefaktu, który uczyni go niepokonanym. Historia nie brzmi może jak kandydat do literackiej Nagrody Nobla, ale nie taki też cel stawiali przed sobą Kevin Eastman (twórca Żółwi Ninja), Eric Talbot (także pracujący nad TMNT) i Simon Bisley (autor rysunków do „Lobo" czy „Sláine'a"), ojcowie opublikowanego na łamach magazynu Heavy Metal komiksu „The Melting Pot", na fabule którego Ritual Entertainment oparło tę trzecioosobową grę akcji. Panowie postanowili zrobić to, co wychodzi im najlepiej: dobrze się bawić, tworząc **świat z pogranicza brudnego science fiction i fantasy, przepełniony erotyką i przemocą**. Gradaptacja, chociaż nieco grzeczniejsza, trzyma się konwencji materiału źródłowego, łącząc eksplorację i rozwiązywanie łamigłówek znanych z pierwszych odsłon serii Tomb Raider z ciachaniem przeciwników różnorodną bronią białą. (Więcej o grze i czasopiśmie Heavy Metal przeczytacie w czwartym numerze magazynu Retro).

DEADPOOL

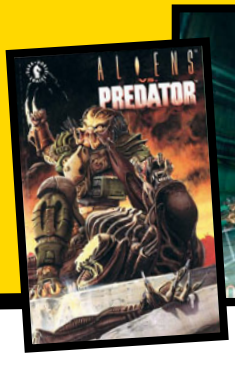
| PC, PS4, PS3, XBO, X360 | akcja | High Moon Studios | 2013

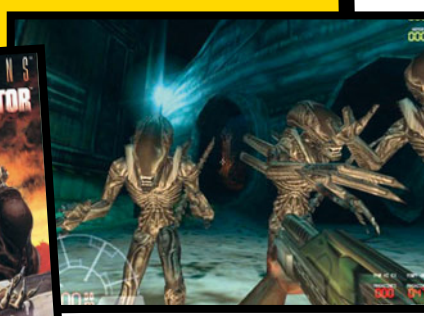
OJ, NIE MIAŁ nasz regenerujący się degenerat łatwej drogi „na salony"... Po dwóch filmach z Ryanem Reynoldsem trudno uwierzyć, że gdy pyskaty najemnik debiutował w 2009 roku w „X-Men Geneza: Wolverine", pozbawiono go... ust. Gra nie korzysta na szczęście z filmowych wzorców, skupiając się w całości na komiksowym wcieleniu antybohatera. I to dosłownie, do napisania scenariusza zatrudniono bowiem Daniela Waya pracującego ówcześnie nad serią o Deadpoolu dla Marvela. **Tytuł co chwilę burzy więc czwartą ścianę, żartując nie tylko z samego siebie, ale też ogółem z branży.** Co powiecie na poziom pełen pikseli po tym, jak poprzedni, napakowany eksplozjami, pochłonął cały budżet? Albo pomieszczenie, w którym twórcy zapomnieli o teksturach? Tona absurdalnego humoru powoduje, że mimo licznych niedociągnięć gry (sterowanie!) ma się ciągłą ochotę sprawdzać, jaki szalony pomysł autorzy zrealizują w następnym etapie. Oficjalnie Deadpoola nie da się kupić od 2017 roku, ale może jesteście szczęśliwymi posiadaczami CDA 08/2016, do którego to dodano go w pełnej wersji.

ALIENS VS PREDATOR 2

| PC | FPS | Monolith Productions | 2001

„HOLA, hola, przecież zarówno ksenomorfy, jak i Predatorzy są dziećmi Hollywood!", zakrzyknąć może niejeden czytelnik. To prawda. Niemniej pomysł skonfrontowania najbieglejszego łowcy z najgroźniejszym drapieżnikiem wywodzi się z komiksu. To, na co kino mogło pozwolić sobie dopiero w 2004 roku, amerykański wydawca Dark Horse Comics zrobił już w 1989, przy okazji bijąc na głowę filmowy odpowiednik pod względem fabuły, klimatu i odbioru fanów. I chociaż ani tytuł z 1999 stworzony przez Rebellion, ani jego kontynuacja z 2001 autorstwa Monolith Productions nie adaptują wprost historii znanej z kart komiksu, to jednak biorą z niej jej główne założenie, wrzucając w środek konfliktu dwóch śmiertelnie groźnych ras trzecią – ludzi. **Kampania tego FPS-a pozwala wcielić się we wszystkie strony sporu, w przypadku każdej z nich oferując nam unikatowe przeżycie.** Jako komandos dysponujemy szerokim wachlarzem broni, jako Predator wyposażeni jesteśmy w charakterystyczną noktowizję, a jako Obcy wykorzystujemy śmiercionośne zdolności własnego ciała. Poczucie zagrożenia i wyjątkowo gęsty klimat budowane są tak umiejętnie, że mimo iż graficznie tytuł zestarzał się dość mocno, to wciąż potrafi porządnie przestraszyć. **|CDA|**



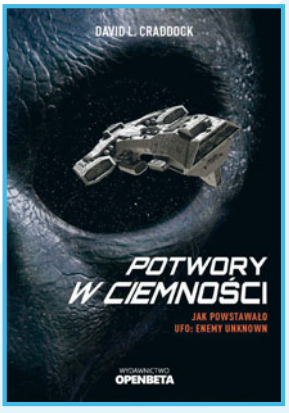


MAGAZYN kulturalny

książka

„POTWORY W CIEMNOŚCI. JAK POWSTAWAŁO UFO: ENEMY UNKNOWN”, D. L. CRADDOCK

Ocena: 6



Z KSIĄŻKĄ tą mam problem: okazała się jednocześnie za długa i... za krótka. Za długa dlatego, że np. zbyt dużo uwagi poświęcono drodze, jaką ojciec serii X-COM(*), Julian Gollop, przeszedł aż do tworzenia gier: począwszy od dzieciństwa i tego, jak grał w planszówki, przez karierę programisty itd. Oczywiście jest to istotne dla narracji, ale bez przesady – **to przecież opowieść o genezie konkretnej produkcji, a nie biografia jej autora. A tymczasem to jemu poświęcono więcej miejsca!** Pierwszy raz o UFO wspomina się w okolicach strony... 80. Sama książka liczy zaś nieco ponad trzy razy tyle, przy czym od strony 150 mamy już do czynienia z rozmaitymi „dodatkowymi materiałami” (wywiady z kompozytorem muzyki do gry, testerem, autorem poradnika itd.).

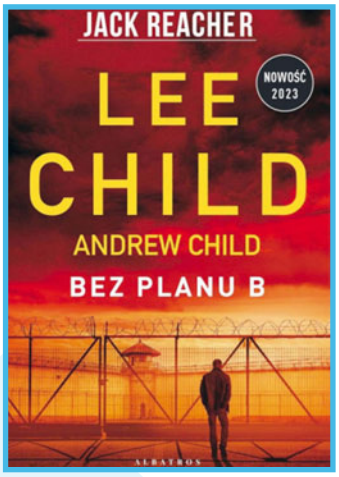
Odnoszę dziwne wrażenie, że autor pierwotnie zamierzał napisać po prostu obszerny tekst o genezie serii, a potem – gdy ten mu się rozrósł nad wszelką miarę – postanowił go wydać w formie książki... i pracowicie sztukował jej objętość wszystkim, co miało jakikolwiek związek z tytułową grą. Efekt jest taki, że „Potwory w ciemności” zdają się raczej dość niedbale wykonanym „patchworkiem” niż spójną całością. **Gdyby skondensowano ową opowieść do góra 120 stron, na pewno byłaby dużo przyjemniejsza w odbiorze.** Dostajemy tu bowiem masę ciekawych faktów, tyle że teraz niepotrzebnie rozwodnionych. Ale żeby była jasność – nie żałuję, że książkę przeczytałem. Niemniej polecam ją tylko wielkim fanom serii X-COM i Gollopa. ***[Smuggler]***

(*) UFO: Enemy Unknown to europejski tytuł gry X-COM: UFO Defense.

książka

„BEZ PLANU B”, A. CHILD, L. CHILD

Ocena: 4



PRZYKRO mi to mówić, ale najnowszy „Jack Reacher” był dla mnie sporym rozczarowaniem. **To zdecydowanie najsłabsza część tego dużego – 27 tomów! – cyklu.** I nie dlatego, że protagonista ma już 62 lata. W tym wieku, co tu kryć, masa mięśniowa spada, refleks słabnie, stawy zaczynają chrzęścić itd. Ale twórcy zdają się tego w ogóle nie dostrzegać. „Przedemerytalny” Reacher nadal chwacko i seryjnie pokonuje sporo młodszych i uzbrojonych przeciwników (choć już co najwyżej trzech naraz, a nie pięciu, jak kiedyś). Do tego potrafi też zawstydzić MacGyvera... Nie spodobało mi się, że Jack zaczyna miejscami zachowywać się jak psychopata. Owszem, zawsze zabijał Złych Ludzi, ale nigdy nie było w tym nic osobistego, po prostu beznamiętna eliminacja. Tu zaś dokonuje dość sadystycznej egzekucji, ewidentnie czerpiąc z tego satysfakcję. Niefajne to.

Problem też w tym, że w książce mało jest samego Reachera. Opowieść składa się bowiem z trzech niezależnych wątków, które oczywiście splatają się w finale. W efekcie **przez dwie trzecie czasu Jacka w „Bez planu B” w ogóle nie ma, a te dodatkowe linie fabularne nie budzą żadnych emocji**, nie wnoszą nic do historii i mają za zadanie tylko sztucznie zwiększyć objętość książki. Główna intryga również jakoś nie powala, brak w niej zaskakujących zwrotów akcji i napięcia. Lekturę kończyłem więc z uczuciem sporego niedosytu i rozczarowania. Nie polecam. ***[Smuggler]***

film

„SHAZAM! GNIEW BOGÓW”, REŻ. D. F. SANDBERG

Ocena: 5

SEQUEL jednego z lepszych filmów ze stajni DC – „Shazama” z 2019 roku. Pierwsza część wprowadziła do mrocznego i skostniałego uniwersum trochę humoru i młodzieńczej energii, a Zachary Levi wydawał się wprost stworzony do roli zawadiackiego superbohatera. **Czy kontynuacja dorównuje „jedynce”? No cóż...**

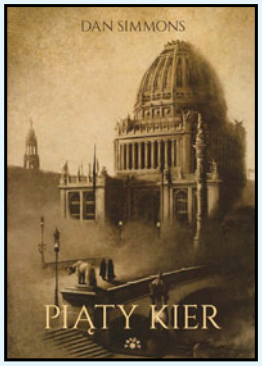
Fabuła prezentuje się raczej schematycznie. Główny bohater, Billy Batson, wraz ze swoim przybranym rodzeństwem musi powstrzymać zemstę trzech greckich bogiń. Po drodze okazjonalnie trafia się jakiś poboczny wątek mający nadać głębię postaciom, ale bądźmy szczerzy: to film o superbohaterach, więc nie spodziewajmy się tutaj scenariuszowych cudów.

„Gniew bogów” ma zasadniczy problem: to średniak, nawet jak na niskie standardy, do których przyzwyczaiło nas DC. Humor jest dość toporny (nieśmiertelny żart z bohaterskiego pseudonimu), lokowanie produktu wręcz skandaliczne (popularne cukierki dosłownie uratowały świat), a CGI w scenach akcji bardzo bije po oczach. Dodatkowo **film cierpi z powodu resetu całej marki zafundowanego przez szefostwo Warner Brothers oraz konfliktu Dwayne'a Johnsona z kierownictwem firmy**. Ech, to cameo Black Adama naprawdę powinno się znaleźć w tej produkcji! Jeśli nie jesteście zatwardziałymi fanami Supermana i spółki, film możecie spokojnie pominąć i wiele nie stracicie. ***[Kaladin]***

książka

„PIĄTY KIER”, D. SIMMONS

Ocena: 8



TAKIEGO Sherlocka Holmesa nikt się nie spodziewał. Simmons sporo ryzykował, biorąc na warsztat najsłynniejszego detektywa wszech czasów. Nie dość, że pozbawił go dobrych manier czy brawurowej otoczki znanej ze współczesnych filmowych adaptacji, to jeszcze przedstawił w innym świetle niektóre przygody protagonisty i wzbogacił jego charakter o wzruszającą wrażliwość. Zdolności dedukcyjne, oczywiście obecne w powieści Simmonsa, to tylko jedna z wielu cech tej fascynującej postaci. Zresztą **detektyw z Baker Street to niejedyny warty uwagi bohater. „Piąty kier” obfituje w świetnie narysowane postacie fikcyjne i historyczne**, sylwetki pisarzy (np. genialny Mark Twain), artystów czy polityków (nieco przerażający Theodore Roosevelt).

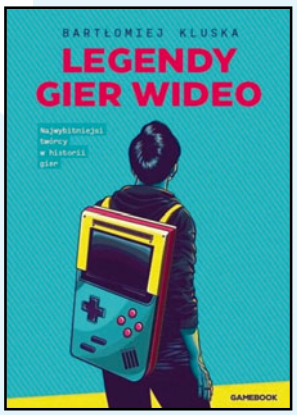
Intryga dotyczy dwóch zagadek: okoliczności śmierci niejakiej Clover Adams oraz międzynarodowego spisku anarchistów, w który zamieszany jest profesor James Moriarty. Jednak zawiedzie się ten, kto spodziewa się wielu scen akcji. Gros powieści to opis życia amerykańskiej socjety końca XIX wieku, dysputy przy proszonych obiadach, spory polityczne i filozoficzne. Nie poczytuję tego za wadę, ponieważ **Simmons po prostu nie potrafi pisać w sposób nudny**.

Całość zgrzyta na poziomie formalnym. Muszę przyznać, że wolę przekłady Janusza Ochaba („Piąty kier” został przetłumaczony przez Marka Króla), który lepiej oddaje styl amerykańskiego pisarza. Ponadto w najnowszej książce korekcie umknęło sporo literówek i powtórzeń. Wydawnictwo Vesper przyzwyczaiło mnie do wyższego poziomu redakcji. ***[Ranafe]***

książka

„LEGENDY GIER WIDEO”, B. KLUSKA

Ocena: 9



BARTŁOMIEJA Kluskę znacie chociażby z tekstów w CDA, ale to przede wszystkim autor kilku godnych uwagi książek. W „Legendach...” skupia się nie tyle na sprzęcie i grach, co ludziach za nie odpowiedzialnych. Na 250 stronach **opowiada o karierach – nie zawsze prostych i łatwych – 20 developerów**, z których każdy zapisał się złotymi zgłoskami w historii.

Od twórcy pierwszej konsoli (i gry Table Tennis), Ralpha Baera, przez nazwiska może mniej dzisiaj znane (David Crane, Matthew Smith) i legendarne (Éric Chahi, Richard Garriott, Roberta Williams), aż po takich tuzów branży jak John Romero, John Carmack, Shigeru Miyamoto, Sid Meier, Peter Molyneux czy Hideo Kojima. Niezależnie więc, czy preferujesz ośmiobitową klasykę, czy współczesne produkcje, znajdziesz tu coś dla siebie. Względnie nieduża liczba stron i sporo omówionych karier sprawiają zaś, że **przedstawione historie są nieprzegadane i dość skondensowane – a jednocześnie pełne ciekawych informacji**, o których zapewne nie mieliście pojęcia, nawet jeśli uważacie się za fanów danego twórcy. Kto pierwszy poruszył postacią na ekranie? Kto wymyślił otwarte światy? Kto poleciał w kosmos?

Krótko mówiąc, czyta się to przyjemnie i szybko. Pewnie, czasem chciałoby się, aby niektóre opisy zostały bardziej rozbudowane, a tematy pogłębione, bo ma się wrażenie oglądania filmu na podglądzie, ale lepiej chyba wstać od stołu z myślą „Ech, smaczne to było, wziąłbym dokładkę” niż „Ufff, ale się przeżarłem, niedobrze mi”. Warto. ***[Smuggler]***

film

„STRAŻNICY GALAKTYKI: VOLUME 3”, REŻ. J. GUNN

Ocena: 8

DŁUGO czekaliśmy na zwieńczenie przygód Strażników Galaktyki, ale było warto. James Gunn już dwa razy udowodnił, że „czuje” tę grupę superbohaterskich dziwaków, a **trzecia część wyszła mu jeszcze lepiej**.

Star-Lord i spółka mają swój dom. To dryfująca w kosmosie enklawa, gdzie każdy może znaleźć schronienie, przepracować traumę i przejść przez żałobę. Pewnego dnia gorzką idyllę przerywa jednak wrogi intruz, co kończy się poważnym wypadkiem z udziałem Rocketa. Aby uratować przyjaciela, drużyna rozpoczyna gwiezdną odyseję, podczas której odwiedza kolejne osobliwe miejsca i stopniowo odkrywa przeszłość gadającego szopa. Przeszłość, dodajmy, zatrważająco smutną.

Marvel od zawsze miał problem z antagonistami. Ci zazwyczaj albo nie straszyli, albo nie zapadali w pamięć, albo w zasadzie można było się z nimi zgodzić, tylko ich metody okazywały się niehumanitarne. A tu? Zaserwowano nam zwyrodnialca, który znęca się nad bezbronnymi i niewinnymi futrzastymi istotami, trzyma je w klatkach i przeprowadza na nich eksperymenty. To dopiero pełnokrwisty złoczyńca!

„Volume 3” to wzruszająca opowieść o patchworkowej rodzinie. Takiej, którą sami sobie wybieramy, której członkowie – choć czasem nas wkurzą czy zasmucą – ruszą za nami na koniec (wszech)świata, nie bacząc na niebezpieczeństwa. **To także historia o poszukiwaniu tożsamości i korzeni. Aż dziw, że opisuję twór Marvela!** Gunn podarował nam czysto rozrywkowy film, łącząc w nim humor i smutek, nadzieję i mrok, bezwarunkową miłość i bezkresne okrucieństwo. I to zadziałało. ***[Patryk Wypchło]***

WARTO POCZYTAĆ

POLECA: SMUGGLER

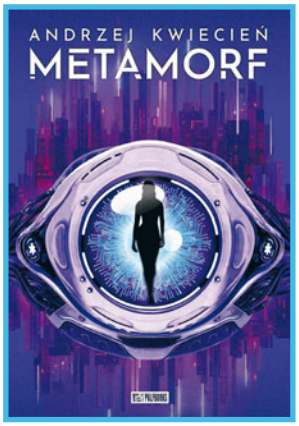
„Ukrainki. Co myślą o Polakach, u których pracują?”, M. Sobień-Górska

LUBIĘ patrzeć na siebie oczyma innych ludzi. Dzięki temu czasem dostrzegamy to, czego nie widzimy sami. I dobrego, i złego. Dlatego polecam ten swego rodzaju zbiorczy portret polskiej klasy średniej utworzony z opowieści kilkudziesięciu Ukrainek, które pracowały w polskich domach czy sklepach. I choć nie zawsze są to opinie pochlebne, to myślę, że ogólnie wypadliśmy całkiem nieźle. A po lekturze, jak mniemam, spojrzymy na siebie i owe Ukrainki chyba nieco inaczej niż dotąd.

książka

„METAMORF", A. KWIECIEŃ

Ocena: 8



PIERWSZA powieść Andrzeja Kwietnia, który zaledwie pół roku wcześniej zadebiutował na łamach Nowej Fantastyki opowiadaniem „Chrzest". Poruszona w nim problematyka wiary przykuwała uwagę cyberpunkowymi realiami: całość rozgrywała się w Mikrze, najbiedniejszej dzielnicy futurystycznej metropolii Steris. W „Metamorfie" wracamy do tego fascynującego świata, ale zamiast zadawać pytania o zasadność wiary, Kwiecień tym razem **przygląda się odwiecznemu marzeniu ludzkości o nieśmiertelności**.

Co by było, gdyby każdy z nas mógł zgrać swoją osobowość na pendrive'a, a następnie odtworzyć w ciele metamorfa – luksusowego androida, który na podstawie próbki DNA idealnie zreplikuje każdy milimetr naszej fizycznej powłoki? Czy to naprawdę wciąż będziemy my? Tego typu przemyślenia pojawiają się w głowie przy lekturze losów Artha Vena, ochroniarza metamorfów pracującego dla korporacji Vertas. Gdy podczas jednej z misji napotyka na niespodziewane komplikacje, całe jego bezpieczne i stateczne życie zostaje wywrócone do góry nogami.

„Metamorfa" mogę polecić nie tylko miłośnikom futurystycznych przygód niosących na barkach gatunkowy ciężar noirowych opowieści o stracie i zgorzknieniu. **Książka okaże się dobrym wyborem dla każdego, kto ceni sobie umiejętnie przedstawione historie** napędzane ciekawymi postaciami, z którymi jesteśmy w stanie się zżyć od pierwszych stron. Mam nadzieję, że dla Kwietnia nie będzie to ostatnia wizyta w świecie Steris, bo to uniwersum zdecydowanie ma potencjał na dalsze rozwijanie. ***[rajmund]***

film

„SUPER MARIO BROS. FILM", REŻ. A. HORVATH, M. JELENIC

Ocena: 9

TO CI dopiero twardy grzyb do zgryzienia. Z jednej strony na dobre kończy erę słabych ekranizacji gier. Z drugiej – jest tak bezpieczny, wyważony i ostrożny, jak tylko może być do tego zdolne współczesne Nintendo. Sprawia przez to, że odzywają się we mnie dwie jaźnie. Pierwsza to podekscytowany gracz i wielbiciel animacji, który założył na przedpremierę marynarkę, trzasnął zdjęcie z grupą fanów i cały film obejrzał uroczyście z bananem na twarzy. Ten to miał zabawę! **Feeria kolorów, piękne rendery w stylu Illumination, które idealnie pasują do świata Mario, wartka akcja i fajny, momentami ironiczny humor**, a do tego masa easter eggów na modłę „Player One". Nie dziwi go ani trochę, że ktoś mógłby wystawić po seansie dychę.

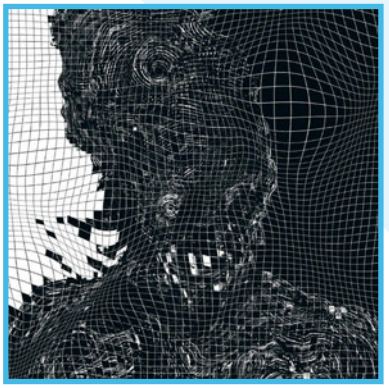
Druga to zgrzybiały dziad, który jednak liczył na ciekawszą warstwę dla dorosłych (w stylu „Lego Przygody"), sceny dłuższe niż klip na TikToku (okej, boomer!) oraz bardziej rozbudowane tło fabularne hydraulików. Gdzieś tam marzył o ironicznej perle mogącej stanąć w szranki ze „Spider-Manem Uniwersum". Nie wierzy także, że śmieszna piosenka „Peaches" nie została wydestylowana w laboratorium tworzenia virali. No i ta końcówka, która odstaje poziomem...

Po odbyciu wewnętrznej walki obie strony podpisały rozejm. Uznały, że liczy się jednak kontekst. W tym czasie i tej przestrzeni na tak dopracowaną adaptację produkcji Nintendo, jak „Super Mario Bros. Film", niektórzy gracze czekali od lat 90. **Nie brakuje jej wad, ale to Koopa rozrywki.** Takiej, jakiej potrzebują zwłaszcza zgrzybiałe dziady. ***[Wokulski]***

muzyka

„TOTAL", ENTROPIA

Ocena: 8



POCHODZĄCA z Oleśnicy Entropia wypuściła w marcu bieżącego roku longplay będący następcą świetnie przyjętego „Vacuum". Zawartość nowego krążka grupy niemal całkowicie odcina się klimatem od wcześniejszych dokonań kwintetu, jednocześnie nie dopuszczając się pełnowymiarowej wolty stylistycznej. Co najważniejsze, najbardziej aktualny kierunek eksperymentów zespołu obrano bez zdrady ideałów. Efekt? **„Total" to płyta pozbawiona słabych momentów, potwierdzająca doskonałą kondycję Entropii.**

Pięć premierowych kompozycji współtworzących album znakomicie współgra z monochromatyczną i odrealnioną postacią zdobiącą okładkę autorstwa Zbigniewa Bielaka. To dlatego, że każdy z zarejestrowanych numerów składa się na zniekształcony i nieco niepokojący obraz, którym „Total" zdaje się dosłownie i w przenośni. Począwszy od otwierającego całość „Retoksu", aż do zamykającej tracklistę kompozycji „Final" słuchacz zderza się z gęstymi połamańcami gitarowych riffów po to, by chwilę później odpłynąć w głębokie przestrzenie kreowane przez syntezatory i mnogość przenikających się to tu, to tam pogłosów. Bębniarz nie szczędzi plemiennych beatów perkusyjnych, po czym często przyśpiesza, pozwalając sobie na długie partie blastów. Dodają one, wraz ze skrzeczącymi wokalami, nieco blackmetalowego kolorytu. Niemniej, jak na Entropię przystało, kolejny krążek grupy to wciąż przede wszystkim jeden wielki **eksperyment czerpiący ze sludge'u i metalu alternatywnego. Tyle że jest to eksperyment nieco inny niż dotychczas, a przez to uzyskane rezultaty okazują się świeże**, zaskakujące i dojrzałe artystycznie. Czy wspomniałem, że gitarzyści do nagrania „Total" użyli skonstruowanych samodzielnie wzmacniaczy? Nie? No to wspominam. ***[Huwer]***

KADREM I DYMKIEM

MIĘKKI RESTART, REFRESH, REBOOT – OKREŚLEŃ NA WYDAWNICZĄ INICJATYWY MAJĄCE ZACHĘCIĆ NOWYCH CZYTELNIKÓW DO SIĘGNIĘCIA PO KOMIKSY JEST CO NAJMNIEJ KILKA. W TEJ ODSŁONIE KADREM I DYMKIEM SPRAWDZIMY, JAK WYPADŁA OSTATNIA PRÓBA ODŚWIEŻENIA SUPERBOHATERSKIEGO PORTFOLIO DC COMICS. **[GRUBY AL]**

„BATMAN DETECTIVE COMICS – NOWE SĄSIEDZTWO", TOM I

SCENARIUSZ: MARIKO TAMAKI
RYSUNKI: DAN MORA

OCENA: 7

BRUCE Wayne został pozbawiony większej części swojego majątku i wpływu na losy firmy, co zmusza go do wyprowadzki z rezydencji i opuszczenia batjaskini. Batman jest biedny, oczywiście jak na standardy obrzydliwie bogatego miliardera. Bohater przenosi się do kamienicy w jednej z lepszych dzielnic Gotham, co otwiera nowy rozdział w jego życiu, pod każdym względem. Wayne musi zbudować relacje z sąsiadami. Batman – nauczyć się funkcjonować bez nieograniczonych środków. A czytelnicy – przywyknąć do „Detective Comics" pod kierownictwem Mariko Tamaki i Dana Mory. To wydaje się najłatwiejsze, gdyż „Nowe sąsiedztwo" **to naprawdę niezły tomik dający nadzieję, że seria wreszcie otrząśnie się z marazmu i nijakości, która towarzyszyła ostatnim jej odsłonom**. Nowe status quo głównego bohatera to spory powiew świeżości, podobnie jak odejście od klasycznych pomocników Batmana. Nietoperzowi towarzyszy bowiem funkcjonująca na obrzeżach batrodziny, dawno niewidziana Huntress. Fabularnie tom może nie okazuje się przełomowy (minus za jednowymiarowego przeciwnika, który raczej nie zapadnie na dłużej w pamięć), ale chłonie się go z przyjemnością. Dużą część zasług przypisuję rysownikowi – kreska Mory, mocno inspirowana stylem Gregga Capullo, jest nowoczesna, wyrazista i żywa. Porządny start zachęcający do sięgnięcia po kolejne odcinki!

„LIGA SPRAWIEDLIWOŚCI. PRYZMATY", TOM I

SCENARIUSZ: BRIAN MICHAEL BENDIS
RYSUNKI: DAVID MARQUEZ

OCENA: 3+

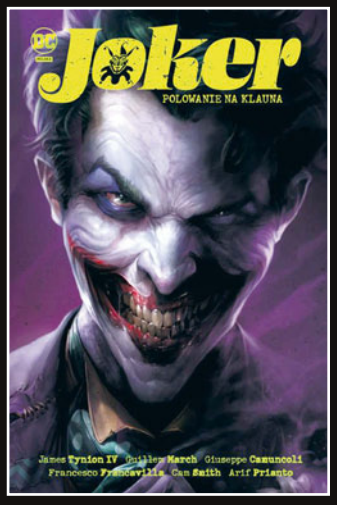
FRANK Miller to twórca niekwestionowanych klasyków – „Powrotu Mrocznego Rycerza", „Sin City" czy „300" – który z czasem zaczął jednak wypuszczać coraz słabsze produkcje (jego ostatnie „dzieło" dostało ode mnie w pełni zasłużoną jedynkę), by finalnie stać się rysownikiem wzbudzających uśmiech politowania alternatywnych okładek. Dlaczego zaczynam tekst od sylwetki artysty niemającego z recenzowanym tomem nic wspólnego? Odnoszę wrażenie, że Brian Michael Bendis idzie dokładnie tą samą ścieżką, co Miller. „Ojciec" Milesa Moralesa i Jessiki Jones, **autor, który rozpoczął jeden z najlepszych okresów w historii komiksów z Avengersami, kilka lat temu gdzieś się zagubił**. Jego seria o Supermanie okazała się przegadana, niezbyt angażująca i mocno chaotyczna narracyjnie. Niestety wszystko wskazuje na to, że „Liga..." nie będzie lepsza. Pomysł wyjściowy, by do głównego składu drużyny dołączyć Czarnego Adama i Naomi (postać stworzoną przez scenarzystę), chociaż fabularnie uzasadniony raczej kiepsko, dawał nadzieję na namieszanie w relacjach panujących w grupie. Dalej podążamy jednak dobrze utartym schematem: pojawia się wyjątkowo silny złol z obcej planety / innego wymiaru / przyszłości, którego bohaterowie okładają po pysku tak długo, aż padnie. Nuda, panie Bendis!

PS Do oceny dodaję pół oczka za Batmana śpiewającego czołówkę „Kaczych opowieści". ;)

„JOKER. POLOWANIE NA KLAUNA"

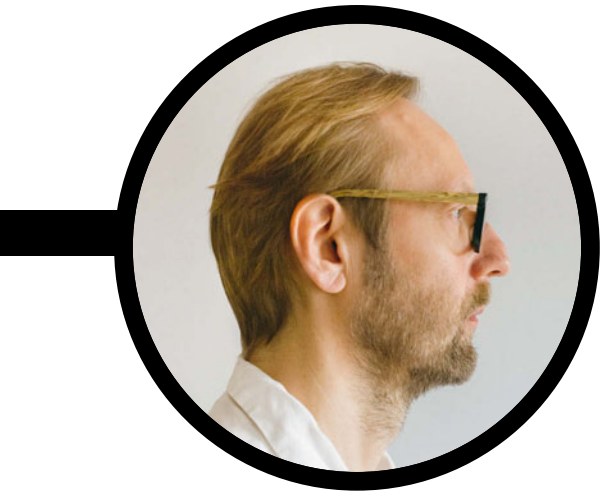
SCENARIUSZ: JAMES TYNION IV, MATTHEW ROSENBERG
RYSUNKI: GUILLEM MARCH I INNI

OCENA: 8



PO ATAKU na Azyl Arkham, gdzie od gazu Jokera śmierć poniosło niemal 500 pensjonariuszy, król zbrodni Gotham stał się dla wielu wrogiem numer jeden. Schwytać go postanawiają Sampsonowie – rodzina potentatów naftowych, która w szafie chowa nie jednego, ale setki trupów. Tropem klauna wyrusza też Vengeance, córka zmarłego w trakcie wspomnianego ataku Bane'a, ponadto odnalezieniem i zlikwidowaniem szaleńca zainteresowany jest tajemniczy zleceniodawca, który w tym celu wynajmuje... Jamesa Gordona. Czy były komisarz policji, wielokrotnie dotkliwie doświadczony przez złoczyńcę, ostatecznie pociągnie za spust? I co, jeśli to nie Joker stał za akcją w szpitalu?

James Tynion IV lubi nieoczywiste rozwiązania. Zaprezentował już bardzo udaną serię o przygodach grupy drugoplanowych herosów pod przywództwem Batwoman. Jego najnowsza historia jest natomiast czymś z pogranicza komiksu akcji, dramatu psychologicznego i klasycznego kryminału. **Autor niezwykle umiejętnie prezentuje czytelnikowi kolejne elementy tej wielowątkowej układanki, prowadząc go do wielkiego finału.** Jeśli szukacie zamkniętej opowieści osadzonej w głównym uniwersum DC (mimo licznych nawiązań do przeszłych wydarzeń znajomość kontinuum nie jest wymagana – wszystkie nieścisłości zostały bardzo klarownie wyjaśnione), „Polowanie na klauna" okaże się dla was strzałem w dziesiątkę. **[CDA]**



KONTRAPUNKT

Urawniłowka

O przyszłości programów w App Storze gawędzą: **Chen Pi & Krigor**

Za sprawą nowych regulacji, począwszy od iOS-a 17, europejscy użytkownicy iPhone'ów będą mogli pobierać apki spoza – jak do tej pory – „prawilnego" i jedynego słusznego App Store'u. Zmiana wymuszona na Apple'u przez Brukselę to przejaw troski o europejski rynek usług cyfrowych czy tylko pozorowane działanie?

Przyznasz, Krigorze, że przez wiele lat wspólnej pracy dałem ci się poznać jako niestrudzony, aczkolwiek cichy zwolennik produktów Apple'a (zabrzmiało jak „kamingałt", no nie?). Ty wiesz, że moje komputerowo-smartfonowe preferencje nie są podyktowane kwestią mody, lecz długim użytkowaniem zarówno sprzętu z zieleniaka (jabłka), jak i „maszyn" z działu budowlanego (blaszaki, okna).

Niedawno odbyło się WWDC23 – bodaj najważniejsze wydarzenie dla firmy z Cupertino, developerów z nią współpracujących, no i rzesz fanów wiadomej marki. Jak co roku, tak i podczas tej konferencji miały miejsce liczne odczyty, premiery i prezentacje. Oprócz długo wyczekiwanego Apple'owskiego zestawu do rzeczywistości rozszerzonej/wirtualnej (Vision Pro) i 15-calowego MacBooka Air usłyszeliśmy o nadchodzących „okrągłych" wersjach systemów operacyjnych dla komputerów, urządzeń przenośnych i gadżetów. I tak lada moment **będę mógł zaktualizować iOS-a w swoim iPhonie do edycji 17., która pozwoli – i tu uważaj! – na instalowanie aplikacji spoza App Store'u**.

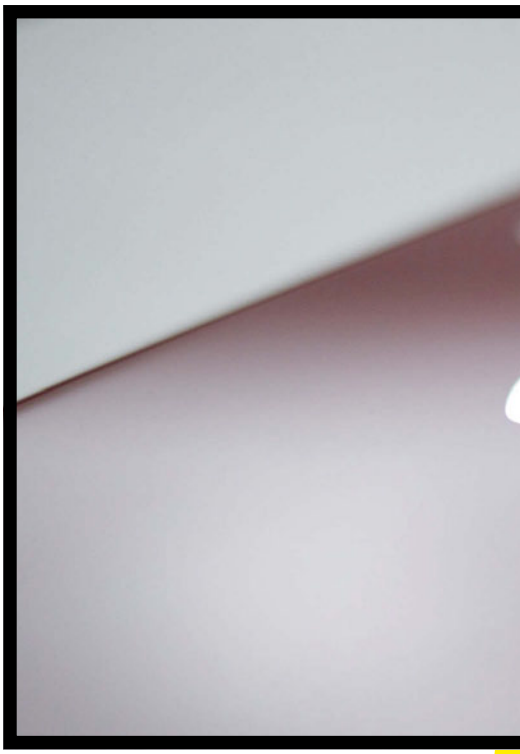
Ta, wydawać by się mogło, przełomowa wiadomość, początkowo mnie ucieszyła. I to niezwykle. Pomyślałem, że świetnie, że super, że przestanę w końcu myśleć o jailbreaku, który zawsze chciałem przeprowadzić – tak dla sportu, żeby móc zainstalować jakąś egzotyczną aplikację. Chwilę później jednak miejsce radości zajął niepokój. I to nie dlatego, że nie „zostanę hakerę". Zacząłem bowiem zastanawiać się, dlaczego Apple „otwiera się" i – w niektórych przypadkach – odpuszcza niemałą, bo wynoszącą nawet 30% prowizję pobieraną od developerów apek umieszczanych w App Storze. Zrezygnować z takiego kawałka tortu? Takiego lukratywnego biznesu?

> Te tchnące komunizmem unifikacje są ślepą uliczką.

Żeby dotrzeć do przyczyny wykonania takiego kroku przez Apple'a, nie musiałem specjalnie bawić się w dziennikarstwo śledcze. Odpowiedź nasunęła się sama: DMA i DSA. Od kilku lat w Brukseli wałkuje się temat **Digital Market Act i Digital Service Act (odpowiednio aktu o rynkach i aktu o usługach cyfrowych) mających stanowić dwa filary unijnej reformy internetu**. Celem ustaw jest – jak głoszą eurourzędnicy – „stworzenie bezpieczniejszej przestrzeni cyfrowej, w której chronione są prawa podstawowe wszystkich użytkowników usług cyfrowych" oraz zapewnienie podmiotom „tych samych warunków działania".

Dla mnie wygląda to na klasyczną urawniłowkę, czyli „wszystko dla wszystkich, i to po równo". Te tchnące komunizmem unifikacje to ślepa uliczka. Zaryzykuję twierdzenie, że zdecydowana większość przeciętnych użytkowników „jabłczanek" nie ma potrzeby korzystania z aplikacji spoza App Store'u. Co więcej, wiem, że apki, które pobiera się z oficjalnego źródła, są sprawdzone pod wieloma względami – w tym spełniają określone kryteria bezpieczeństwa. To raz. Dwa, przy założeniu, że zręby nowego prawa opracowano dla dobra developerów, Apple (analogiczna sytuacja do unijnej miała miejsce w Korei Południowej) z pewnością znajdzie sposób na pobieranie od nich stosownych opłat. No, może zamiast 30-procentowej *fee* koncern ustali marżę na 25%?

Powszechnie wiadomo, że **na celowniku europejskiej legislatury znalazła się pierwsza piątka big tech, czyli Google, Amazon, Facebook, Apple i Microsoft**. Wspomniane mocno rozbudowane regulacje są wprowadzane stopniowo i dotyczą wielu obszarów działania „strażników dostępu", jak określa się w ww. dokumentach ścisłą czołówkę gigantów technologicznych. Szczerze powiedziawszy, wolałbym, żeby unijne prawo nie wymuszało na takim Apple'u np. otwarcia platformy App Store czy rezygnacji w iPhone'ach ze złącza Lightning na korzyść USB-C (wiem, że wygodniej, ale jeden kabelek czy przejściówka więcej chyba nikomu różnicy nie robi).



Zdjęcie: Pexels / Athena

Zamiast skupić się na wprowadzeniu w życie przepisów egzekwujących od GAFAM uczciwe płacenie w krajach członkowskich UE należnych podatków dochodowych, unijni urzędnicy – mam wrażenie – ponownie zabrali się do pracy od d... strony. ***[Chen Pi]***

po unijnemu

Zacznę od końca. Niejednokrotnie – czy to podczas spotkań rodzinnych, czy towarzyskich – pojawiała się świadcząca o cyfrowym uzależnieniu kwestia: „Kto ma pożyczyć ładowarkę?". Ktoś na ogół miał, jak to bywa między cyfronami, ale potem osoba w potrzebie dodawała: „...Do ajfona". Jak dla mnie sytuacja, w której nie

Już niebawem użytkownicy iPhone'ów z iOS-em 17 będą mogli pobierać apki spoza App Store'u.

możemy korzystać z ujednoliconego systemu zasilania sprzętów mobilnych, to po prostu idiotyzm. A pamiętasz czasy przedsmartfonowe? Co telefon, to inny kabel – i choć nie było to aż tak dokuczliwe, bo urządzenia te na ogół obywały się bez ładowania przez co najmniej tydzień, też potrafiło sprawić niekiedy niemały kłopot. Nie wspominając o górze elektrośmieci – gdybym poszukał, to pewnie znalazłbym w piwnicy jeszcze kilka takich zapomnianych przez świat ładowarek. **Propozycja Unii Europejskiej, by nasze telefony miały wspólny standard ładowania, jest po prostu naturalnym krokiem – to wygoda, oszczędność materiałów, ulga dla środowiska. Słowem: postęp.** A że przy okazji Apple dostanie po kieszeni, bo nie będzie mógł opychać kabli za cenę kilkunastolub kilkudziesięciokrotnie przekraczającą koszty produkcji – tym lepiej. Za całe lata nieuzasadnionego drenowania portfeli użytkowników i zanieczyszczania planety po prostu im się należy.

Bardziej chyba jednak wspomniany koncern odczuje wymuszone przez UE otwarcie swojego ekosystemu. W końcu każdy, kto będzie chciał uniknąć daniny, po prostu wyjdzie poza sklep – bez fochów ze strony giganta z Cupertino i bez ciągnących się latami procesów sądowych (Apple kontra Epic). Patrząc na tę sprawę, trzeba na samym początku podkreślić, że obecność w ekosystemie Apple'a to nie tylko wysokie opłaty – bezsprzeczną zaletą dla developerów są potencjalne zasięgi. Soft może wylądować na smartfonach milionów użytkowników, a my możemy odnieść sukces. Nie czarujmy się: konieczność własnoręcznego wyszukiwania oprogramowania w odmętach sieci to dla bardzo wielu osób bariera nie do przeskoczenia. Apple daje więc bazę klientów i nic dziwnego, że żąda za to opłaty. Tyle że nikt nie mówi o jej zniesieniu – problem leży gdzie indziej.

To, czy jako twórca softu chcę korzystać ze sklepu i bazy jego użytkowników, czy raczej decyduję się na samodzielność, powinno zależeć ode mnie, nie od Apple'a – i tego dotyczy nowe prawo. Na ten moment wygląda to tak, że... firma traktuje wszystkich jak swych poddanych: z jednej strony developerzy całkowicie podlegają koncernowi i jego widzimisię (ileż to pamiętamy przypadków znikających apek?), z drugiej użytkownicy są uwiązani do pomysłów producenta iPhone'ów. Może analogia do amerykańskich ciągników marki John Deere okaże się tu nazbyt odległa, bo to dotyczy przede wszystkim prawa do naprawy, ale clou jest takie samo: bez pozwolenia pana kmieć ze „swoją" zabawką nie zrobi nic. Ograniczenia narzucane przez Apple'a są więc formą ucisku, która dusi konkurencyjność i zmusza towarzyszące podmioty – niezależnie od ich miejsca – do określonych zachowań. Gigant z Cupertino występuje tu z pozycji siły, a to trzeba po prostu tępić.

Jedynym argumentem, który jako tako ma rację bytu, jest kwestia bezpieczeństwa. To coś, co stanowi istotną przewagę nad urządzeniami pracującymi pod kontrolą Androida. Ponownie jednak: to powinien być wybór. Chcesz siedzieć u nas? Super, dajemy ci gwarancję bezpieczeństwa. Zainstalowałeś apkę spoza naszego sklepu i coś poszło nie tak? Niestety twoja wina. Uważam, że to skręci w tę stronę, a **Apple możliwość instalowania softu z zewnętrznych źródeł obuduje całą masą ostrzeżeń i gróźb na temat konsekwencji takich działań**. I jest to najlepsze, co można zrobić.

Osobiście bardzo sobie cenię możliwość instalowania zewnętrznych aplikacji w Androidzie – i czasem z tej opcji korzystam. To kwestia wolności wyboru. Czy system jest przez to mniej bezpieczny? Może. Tyle tylko: czy to na pewno mój problem? Skoro Apple boi się, że otwarcie iOS-a przełoży się na wzrost zagrożeń, to niech coś z tym zrobi. Aktualnie sytuacja wygląda tak, że użytkownicy iPhone'ów siedzą zamknięci w domach, a dozorca osiedla nie wypuszcza ich za próg, żeby przypadkiem kogoś auto nie rozjechało. A to chyba nie do końca o to chodzi. Trochę wiary we własnych użytkowników i trochę więcej starań, by ich zabezpieczyć – ale nie kosztem ograniczania ich wolności w imię zysków. ***[Krigor]***

> Tu chodzi o wolność wyboru i większą kontrolę nad własnym sprzętem.

Sprzęt na lato

Szuka powerbanku: **Krigor**

Nic tak nie skłania do opuszczenia własnych czterech kątów jak lato, słońce i perspektywa wakacji. Jednak nawet w takich przypadkach trudno odkleić się od grania i elektroniki użytkowej – podpowiadamy zatem, które zabawki są warte uwagi, gdy chcemy wyjść z domu.

To, że dziś w zasadzie nie da się obejść bez elektronicznych gadżetów, nie dziwi już chyba nikogo. Rozładowany telefon bardzo często oznacza, że nie mamy dostępu do map, środków płatności czy komunikacji, co na wakacjach może okazać się niemałym problemem. Na szczęście istnieją sposoby, by sobie z tym poradzić – nawet na działce czy w głuszy.

By nie zabrakło prądu

Powerbanki są z nami od dawna – i oczywiście latem warto takowy posiadać. Do dyspozycji mamy przede wszystkim konstrukcje proste i stosunkowo tanie. Przy wyborze... cóż, kierujmy się marką. Możliwości bazarowej tanizny często w praktyce rozmijają się z deklarowanymi parametrami, a niekiedy taki sprzęt jest wręcz katastrofalnej jakości i nie starcza na długo – warto więc go zwyczajnie unikać. Wśród uznanych modeli znajdziemy zaś również te zgodne z protokołami szybkiego ładowania, pozwalające błyskawicznie przywrócić telefon do życia – co niestety wciąż wiąże się z o wiele wyższą ceną. Podczas dłuższych wycieczek mogą się przydać powerbanki solarne, tych jednak, jeśli nie są wyposażone w rozkładany panel, należy unikać. Testowałem wiele takich urządzeń zawierających blok fotowoltaiczny – żadne nie działało dobrze.

Jeśli już chcecie skorzystać z mocy słońca, to **zainwestujcie w rozkładaną matę solarną, która ma znacznie większą powierzchnię zbierającą światło niż powerbanki ze śladowymi ilościami fotowoltaiki** i dzięki temu jest po prostu skuteczna. Tego typu sprzęt latem naprawdę może was uniezależnić od gniazdka.

Wynalazki takie przydadzą się m.in. wtedy, gdy zechcemy pograć. W warunkach podróży najlepiej sprawdzą się oczywiście smartfony, choć **ostatnimi czasy pojawiło się też parę ciekawych handheldów, w tym zupełnie pecetowy Ally Asusa**. Jeśli macie nadmiar gotówki, można rozważyć zakup któregoś z nich. Na kolejnych stronach przyglądamy się tym konstrukcjom – ale nie tylko im.

Audio i sport

Nie zapominajmy o audio – w trakcie wojaży warto mieć słuchawki, im poręczniejsze, tym lepiej, siłą rzeczy więc na pierwszy plan wybijają się zestawy TWS z etui, które pełnią funkcję niewielkiego źródła energii. Typowe miejskie modele Bluetooth również się sprawdzą – są co prawda większe, ale na ogół działają dłużej. Warto także zwrócić uwagę na modele wyspecjalizowane, np. do pływania – takie znajdziemy choćby w ofercie firmy Jabra. Śmiało można je zabrać na basen, jednakże ze względu na umiarkowaną popularność tego rodzaju urządzenia kosztują znacznie więcej niż typowe słuchawki. Nie sposób nie wspomnieć też o głośnikach Bluetooth, które umilą np. pobyt na działce – kupimy zarówno małe modele kieszonkowe, jak i (ku rozpaczy poszukujących ciszy sąsiadów) wielkie tuby.

> Latem graczom przydadzą się nie tylko smartfony.

Aktywność fizyczna? Latem można zrobić najlepszy użytek z elektroniki mierzącej nasze postępy w sporcie i wypadach za miasto – a choćby i na pamiątkę, by kiedyś wrócić sobie do zebranych zapisów i powspominać. W wersji podstawowej wystarczy oczywiście smartfon, dzięki któremu **historia lokalizacji Google'a skrzętnie zanotuje przebytą trasę**, wcześniej jednak trzeba tę funkcję aktywować w ustawieniach konta. Jeśli to za mało, warto zainteresować się cieszącymi się popularnością opaskami sportowymi, które na ogół co prawda GPS-a są pozbawione, ale za raczej niewygórowaną cenę mogą sprawdzić, jak dobrze radzimy sobie podczas wysiłku, przedstawiając nam potem wykresy dotyczące tętna, natlenienia krwi czy inne dane związane z wycieczką lub przeprowadzonym treningiem. Jeżeli jednak chcecie iść na całość, pomyślcie o zegarku sportowym – tutaj już, w przypadku najdroższych modeli, nie ma miejsca na kompromisy, a urządzenia tego typu sprawdzą się w zasadzie wszędzie i w każdej dyscyplinie sportowej, radząc sobie również z tak niecodziennymi aktywnościami jak nurkowanie, ultramaratony czy wielodniowe wypady w dzicz. Wybór odpowiedniego modelu w przypadku zegarka jest kwestią potrzeb, a przede wszystkim – zasobności portfela, trudno więc w kilku zdaniach polecić coś konkretnego.

W dalszej części materiału znajdziecie zestawienie wybranych przez nas modeli z każdej z wymienionych kategorii sprzętu. Oczywiście ze względu na ograniczone miejsce to tylko niewielki wycinek dostępnej oferty – mimo wszystko każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

Xiaomi Smart Band 7 NFC

CD-ACTION POLECA

Cena: 300 zł | Dostarczyło: CD-Action | cdaction.pl

W sam raz dla niedzielnych sportowców.

PARAMETRY • **System operacyjny:** Xiaomi • **Materiały:** plastik, tworzywo, szkło 2,5D • **Ekran:** dotykowy, 1,62", AMOLED, 192 × 490 • **Łączność:** Bluetooth 5.2, NFC • **Sterowanie:** ekran dotykowy • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, tętna • **Wodoszczelność:** 5 ATM • **Inne:** aplikacja Mi Fitness, krokomierz, monitorowanie snu, tętna, dystansu, rejestrowanie przeszło 100 dyscyplin, akumulator do 14 dni użytkowania, w zestawie kabel ładujący • **Wymiary:** 46,5 × 20,7 × 12,3 mm, opaska 160-224 mm • **Waga:** 13,5 g

To taki nowy-stary sprzęt. Siódma edycja Smart Banda Xiaomi pojawiła się rok temu – i jeśli ją znacie, także to urządzenie nie będzie miało przed wami tajemnic. Jedyna różnica: **tutaj nareszcie pojawiają się płatności zbliżeniowe oparte na technologii NFC**. Xiaomi chwali się, że usługa działa w 10 polskich bankach i dwóch instytucjach fintech – pełną listę znajdziecie na stronie producenta.

Możliwość płacenia zbliżeniowego ustawimy sobie oczywiście w towarzyszącej urządzeniu aplikacji Mi Fit, która odpowiada również za całą resztę konfiguracji i – potem – zbieranie danych na temat naszej aktywności. Opaska obsługuje ponad 100 dyscyplin sportowych i monitoruje nasz stan na co dzień, następnie informacje są gromadzone i udostępniane w formie przystępnych zestawień na ekranie smartfona. Fajna sprawa, choć sama apka czasem miewa humory i „gubią się" chociażby powiadomienia – mam wrażenie, że wiele tu zależy od telefonu i tego, jak bardzo w jej działanie ingerują np. mechanizmy oszczędzania energii. **Niezależnie od przyczyny – bywa, że dane przestają się synchronizować.**

Sama opaska w swej sprzętowej warstwie to prosty, ale przyzwoity sprzęt. Do dyspozycji dostajemy tu całkiem duży ekran dotykowy AMOLED o przekątnej 1,62" (nie zapominajcie jednak, że ma kształt prostokąta, „wizualnie" jest zatem mniejszy niż w przypadku sportowych zegarków o podobnych rozmiarach) i akumulator, który powinien starczyć na dwa tygodnie normalnego użytkowania. Łatwy w obsłudze interfejs działa płynnie, najpoważniejszy zaś minus to oczywiście brak GPS-u – no ale to nie ta półka cenowa, z tym trzeba się po prostu pogodzić lub kupić coś odczuwalnie droższego.

Standardowa opaska bez płatności zbliżeniowych kosztuje ok. 200 zł (do wygody dopłacamy więc w tym wypadku stówkę), poprzednik w wersji NFC zaś 250 zł. Cóż, trochę ta kwota boli, dlatego jeśli dusicie każdy grosz, to polecam poczekać, aż ceny nieco spadną. Jeżeli jednak większy wydatek nie robi wam różnicy, można kupować. Tak czy inaczej, to urządzenie warte uwagi.

PODSUMOWANIE

+ dobry stosunek ceny do jakości • niezły ekran • pomiar pulsu, natlenienia krwi i kroków • przeszło setka treningów do rejestracji • lekka i wygodna • dobra żywotność akumulatora

– brak obsługi GPS-a • czasem nie reaguje na wybudzanie • nieco niestabilna aplikacja • dopłata za NFC

8+

Garmin Epix Pro Gen 2 47 mm

CD-ACTION POWER!

Cena: 4900 zł | Dostarczył: Garmin | garmin.com

PARAMETRY • **System operacyjny:** Garmin • **Materiały:** stal, polimer z włóknem szklanym, szkło Gorilla Glass • **Ekran:** dotykowy, 1,3", AMOLED, 416 × 416 • **Łączność:** Bluetooth, ANT+, Wi-Fi • **Sterowanie:** ekran dotykowy, pięć przycisków • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, magnetometr, barometr, głębokości, temperatury, tętna, GPS, oświetlenia • **Wodoszczelność:** 10 ATM • **Inne:** 32 GB pamięci wewnętrznej, dziesiątki trybów pomiarowych dla sportowców, wektorowa mapa, programy treningowe, akumulator do 16 dni typowego użytkowania, informacje nt. pogody, trasy, stanu organizmu; w opakowaniu zegarek z paskiem, kabel ładujący • **Wymiary:** 47 × 47 × 14,5 mm, bransoleta 125-208 mm • **Waga:** 55 g (bez bransolety), 78 g (całość)

Co tu dużo mówić: ten zegarek wręcz kipi od różnorakich opcji związanych ze sportem. Pomaga m.in. w treningach, aklimatyzacji, wędrówkach po górach (wbudowane mapy wektorowe), dbaniu o dobrostan i regeneracji po wysiłku. Na co dzień zaś możemy korzystać np. z powiadomień, **sprzęt obsługuje też płatności zbliżeniowe w ramach systemu Garmin Pay** (na liście 35 polskich banków i kart płatniczych). Elegancją może i nie zachwyca, ale jest funkcjonalny, choć interfejs nie zawsze działa płynnie. Sterowanie odbywa się poprzez pięć przycisków i ekran dotykowy, ładowanie – za pomocą magnetycznie przypinanego kabla, któremu daleko do uniwersalności. Zegarek kosztuje krocie, jednak da się trochę zaoszczędzić, kupując wersję bez Pro w nazwie – tracimy naprawdę niewiele.

PODSUMOWANIE

+ jest tu wszystko, czego sportowiec potrzebuje do szczęścia • długi czas pracy na baterii • działające w Polsce płatności Garmin Pay • wbudowane wektorowe mapy • pomiar aktywności na co dzień • dobrej jakości ekran • wodoszczelność

– niewielkie zmiany w stosunku do tańszej, podstawowej wersji • interfejs czasem przytnie • ładowanie niezbyt uniwersalnym kabelkiem • cena • w porównaniu z typowym zegarkiem smart jednak trochę ograniczony (ale nie po to się go przecież kupuje)

8

Huawei Watch Ultimate

Cena: 4000 zł | Dostarczył: Huawei | counsumer.huawei.com

PARAMETRY • **System operacyjny:** HarmonyOS 3.0 • **Materiały:** szafirowe szkło, ceramika, płynny metal na bazie cyrkonu, tytanowa bransoleta • **Ekran:** dotykowy, 1,5", LTPO AMOLED, 466 × 466 • **Łączność:** Bluetooth 5.2 BLE, NFC • **Sterowanie:** ekran dotykowy, trzy przyciski (jeden z koronką) • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, magnetometr, barometr, głębokości, temperatury, tętna, GPS • **Wodoszczelność:** pełne zanurzenie do 100 m głębokości • **Inne:** głośnik, mikrofon, ładowanie bezprzewodowe, akumulator do 14 dni typowego użytkowania, do 8 dni częstego użytkowania; w opakowaniu zegarek z bransoletą, dodatkowy segment do bransolety, dwa paski HNBR – jeden zwykły, drugi dłuższy, do nurkowania • **Wymiary:** 48,5 × 48,5 × 13 mm, bransoleta 140-210 mm • **Waga:** 76 g (bez bransolety), 125 g (całość)

CD-ACTION POWER!

Najbardziej zaawansowany zegarek sportowy w ofercie firmy Huaweia – a nie wygląda. Powód? Tytanowa bransoleta i koperta na bazie cyrkonu, które sprawiają, że urządzenie pasuje do garnituru, a także – i przede wszystkim – jest odporne na uszkodzenia. Wytrzymuje prawie dwa tygodnie normalnego użytkowania, a dzięki szybkiemu ładowaniu energię uzupełnimy w trochę ponad godzinę. Wrażenie robi zarówno ekran, jak i mnogość możliwości – mamy tu multum opcji pomiarowych, w tym tryb ekspedycji dla wielodniowych wypraw w dzicz oraz... komputer dla nurka. **Z tym zegarkiem można zejść na głębokość 100 m**, a urządzenie pomoże nam, np. podpowiadając, jak bezpiecznie się wynurzyć. Minusy? Mało aplikacji w sklepie Huaweia, a GPS na początku dość długo ustala pozycję. Zegarek ma niby NFC, ale z tej funkcji w Polsce nie zrobimy użytku. Ogółem jednak to świetny, stylowy, choć drogi gadżet.

PODSUMOWANIE

+ ekran • ekskluzywny wygląd • można z nim nurkować do 100 m • świetny akumulator • szybkie ładowanie • wszechstronny, jeśli chodzi o rejestrowanie aktywności • pomiar EKG

– drogi • NFC nie działa w Polsce • mało aplikacji do pobrania • na upartego: brak eSIM

8

Asus ROG Ally

Cena: 3700 zł | Dostarczył: Asus | rog.asus.com

PARAMETRY • **Procesor:** AMD Ryzen Z1 Extreme (8 rdzeni, 16 wątków, 3,3-5,1 GHz) • **Grafika:** AMD RDNA 3.0 (2700 MHz) • **Ekran:** dotykowy IPS, 7", 1920 × 1080 • **Pamięć:** 16 GB RAM-u LPDDR5, SSD 512 GB NVMe • **Komunikacja:** USB 3.2 Gen 2, DisplayPort, Wi-Fi 6E, mini-jack, czytnik kart microSD, ROG XG • **Akumulator:** 5200 mAh, litowo-jonowy, niewymienny, ładowarka 65 W • **Inne:** analogi, krzyżak i przyciski kontrolera Xbox, dwie pary triggerów i bumperów, dwa dodatkowe przyciski kontrolera na pleckach, dwa przyciski funkcyjne do obsługi nakładki Asus, regulacja głośności, konfigurowalne podświetlenie, podstawka i ładowarka w komplecie • **Wymiary:** 280 × 111 × 32 mm • **Waga:** 608 g

Co tu dużo mówić – pecet w kieszeni.

CD-ACTION POWER!

Po szumie, jaki zrobił Steam Deck, na scenę wchodzi Asus ze swoim handheldem ROG Ally. To w założeniach konstrukcja podobna: mamy tu dotykowy ekran Full HD IPS 7", który został „otoczony" padem o układzie znanym z Xboksa. Wewnątrz znajdziemy świetny i wydajny procesor AMD Ryzen Z1 Extreme z grafiką AMD RDNA 3.0, konfigurację uzupełnia zaś 16 GB RAM-u i 512 GB NVMe. **Z grubsza więc można powiedzieć, że to taki Steam Deck na sterydach.**

Wydajność? Rzecz jasna gamingowy pecet w powszechnym tego sformułowania znaczeniu to nie jest. Niemniej ROG Ally zrobił na mnie dobre wrażenie. Handhelda dostałem w okolicach premiery Diablo IV i grzechem było tytułu nie sprawdzić. Wrażenia? Rewelacyjne, co tu dużo mówić – do tego stopnia, że potem nie chciało mi się w ogóle siedzieć przy pececie. **Gra Blizzarda w natywnym Full HD śmiga ze średnią wydajnością mniej więcej 40 klatek na sekundę**, zwykle mieszcząc się w przedziale 30-50 fps-ów, moim zdaniem można więc bawić się całkiem komfortowo. A jeśli chodzi o wygodę, poręczność i ogólną „przyjazność" sprzętu w trakcie użytkowania – po prostu bomba. Pod tym względem nie mam konstrukcji nic do zarzucenia.

Oczywiście cały czas mówimy o graniu na minimalnych detalach – i to raczej generalna zasada, jeśli chodzi o ten sprzęt, przynajmniej w przypadku mainstreamowych tytułów i rozdzielczości Full HD. To samo zresztą było z Cyberpunkiem 2077 – po zastosowaniu profilu Stream Deck i zejściu z detali sprzęt wyciągał 30 klatek, choć potrafił też zarówno dość poważnie chrupnąć, jak i rozbujać się do grubo ponad 50 fps-ów. Far Cry 6 na niskich detalach także nie robił większych problemów pod względem wydajności – na ogół utrzymywał się między 40 a 50 klatkami na sekundę. Mniej wymagające produkcje oczywiście działają dużo lepiej.

TESTY 3D MARK

FIRE STRIKE	6156
FIRE STRIKE ULTRA	1803
TIME SPY	2421

No właśnie – w co w ogóle zagramy? W zasadzie we wszystko, co działa na systemie Windows, bo za obsługę sprzętu odpowiadają tu „Okna" w 11. wersji, czym oczywiście różni się on od popularnej konstrukcji firmy Valve. Ma to swoje plusy – czyli szeroko pojmowaną kompatybilność – oraz minusy. Trzeba powiedzieć wprost: **Windows 11 nie jest dobrym systemem dla tego rodzaju urządzeń i kiedy trzeba zrobić coś poza graniem, Ally bywa po prostu niewygodny**. Jeśli chodzi o sterowanie, to dysponujemy przede wszystkim ekranem dotykowym z wysuwaną na nim klawiaturą. Ta ostatnia zaś... zajmuje pół wyświetlacza, przez co logowanie się do Steama, Uplaya czy gdziekolwiek indziej jest zwyczajnie kłopotliwe. To samo da się powiedzieć o zmienianiu ustawień, obsłudze panelu sterowania czy korzystaniu z zasobnika przy systemowym zegarku. Możemy przy tym wspomagać się przyciskami kontrolera, które umożliwiają np. nawigację pomiędzy elementami interfejsu czy kontrolę nad kursorem myszy, co czasem faktycznie sprawę ułatwia – koniec końców jednak im rzadziej z Ally będziecie chcieli oderwać się od gier, tym szczęśliwsi pozostaniecie.

Ale Windows to nie wszystko: **mamy tu również do dyspozycji nakładkę Asusa – ROG Armoury – oraz dwa przyciski do jej obsługi**. Ten po lewej stronie to zasobnik ze skrótami, gdzie możemy m.in. ustawić poziom wydajności i tryb funkcjonowania guzików (auto, gamepad, desktop), włączyć klawiaturę ekranową czy zagłębić się w profile gier ze sterowaniem i opcjami zasilania. W wywoływanej przyciskiem znajdującym się na prawo od ekranu sekcji głównej znajdziemy zaś skróty do najpopularniejszych klientów, gier, globalne ustawienia kontrolera i inne opcje. Działa to w porządku, choć nie idealnie. Bywa, że soft Asusa przestaje reagować na polecenia lub – co zdarzało mi się najczęściej – przyciski paska po lewej nie odczytują dotyku. Na ogół jednak jest po prostu okej i bez problemu szybko dostaniemy się do już zainstalowanego tytułu.

Konsolka (choć w istocie to minipecet) zrobiła na mnie wrażenie, i to duże, co nie zmienia faktu, że sprzęt trapią dwa problemy. Pierwszy to akumulator. Grając w Diablo IV, rozładowałem Ally równo w godzinę i dwadzieścia minut, **w praktyce więc to urządzenie, z którym zbyt daleko od gniazdka nie odejdziecie**. Drugą kłopotliwą kwestią jest cena wyższa o 700 zł od najbardziej wypasionej wersji Steam Decka. To już sporo – i zasadniczo na poziomie gamingowego laptopa. Wasza decyzja.

PODSUMOWANIE

+ wyższa od Steam Decka wydajność pozwala grać w mainstreamowe tytuły w Full HD • wygodny • cichy • dobrze zaprojektowane chłodzenie • do grania – bajka! • w zestawie ładowarka i podstawka • Windows zapewnia dużą kompatybilność • świetny ekran Full HD

– podstawka żenującej jakości • jeśli chcesz robić coś poza graniem, to nie jest to wygodny sprzęt • nakładka Asusa czasem kaprysi • żywotność akumulatora • cena na poziomie podstawowego gamingowego laptopa • tylko jeden port USB-C

8

Anbernic RG35XX

Cena: ok. 320 zł | Dostarczył: ...em sobie sam | cdaction.pl

PARAMETRY • **Procesor:** ARM Cortex-A9, czterordzeniowy • **Grafika:** Power-VR SGX544MP • **Ekran:** IPS, 3,5", 640 × 480 • **Pamięć:** 256 MB RAM-u, pamięć wewnętrzna w oparciu o karty microSD, na ogół 64 lub 192 GB • **Komunikacja:** Wi-Fi, USB-C, 2 × microSD, miniHDMI, mini-jack • **Akumulator:** 2100 mAh, litowo-jonowy, niewymienny, ładowarka USB-C 5 V / 1,5 A • **Inne:** krzyżak, cztery przyciski główne, L1, L2, R1, R2, Menu, Select, Start, reset, regulacja głośności, wyłącznik; system oparty na Linuksie • **Wymiary:** 117 × 81 × 20 mm • **Waga:** 156 g

Jeśli w krótkim czasie jakieś 10 osób z twojego otoczenia nagle kupuje sobie tę samą konsolkę – a nie jest to ani mainstreamowe urządzenie, ani nawet takie aspirujące do tego statusu, jak chociażby Steam Deck – po prostu trzeba się jej przyjrzeć. Dla mnie nie było to jednak żadne zaskoczenie, ponieważ na gadżety Anbernica czaiłem się już od dawna – jedne bywały lepsze, inne tańsze, a tak się złożyło, że właśnie RG35XX łączy w sobie te dwie cechy. **To niedrogi sprzęt pozwalający godnie emulować masę starszych konsol.** Pod względem fizycznym wykonany został bardzo dobrze: fajny plastik, świetne przyciski, naprawdę niezły ekran (miło też, że w zestawie znalazła się ochronna naklejka). Niektórzy narzekają na umiejscowienie R2 i L2, ale mnie ono odpowiada. Oprogramowanie daje radę, w dodatku można je sobie bajecznie łatwo podmienić na popularny *(i zwiększający wydajność! – dop. Bastian)* GarlicOS. To z kolei pozwala do i tak już obszernego zestawu obsługiwanych platform (od PSX-a w dół) dodać np. DOS-a albo ScummVM. Fajnie. Aha, na karcie dołączonej do mojego egzemplarza znajdowały się setki pirackich kopii starych gier. Sami zdecydujcie, czy to plus, czy minus. **spikain**

PODSUMOWANIE

+ bardzo tani, a bardzo dobry • stosunkowo wysoka jakość wykonania • wymienny OS

− brak Bluetootha, mimo że jest miniHDMI

8

Steam Deck

CD-ACTION POLECA

Pecetowe granie w podróży.

Cena: od 1899 zł | Dostarczyło: CD-Action | cdaction.pl

PARAMETRY • **Procesor:** AMD Zen 2, 2,4-35 GHz, 4 rdzenie i 8 wątków • **Grafika:** AMD RDNA 2, 1-1,6 GHz, 1 GB, 8 rdzeni, 4-15 W • **Ekran:** dotykowy IPS, 7", 1280 × 800, 60 Hz, 400 nitów • **Pamięć:** 16 GB RAM-u LPDDR5; 64 GB eMMC, 256 GB NVME lub 512 GB NVMe zależnie od wersji, gniazdo microSD • **Komunikacja:** USB-C z DisplayPort, gniazdo słuchawkowe 3,5 mm, Wi-Fi ac, Bluetooth 5.0 • **Akumulator:** akumulator 40 Wh (od 2 do 8 h działania), zasilacz USB-C 45 W • **Inne:** przyciski A, B, X, Y, pad kierunkowy, spusty analogowe, bumpery, przyciski Widok i Menu, 4 programowalne przyciski na chwycie, dwa drążki analogowe z pojemnościowymi sensorami dotykowymi, dwa kwadratowe panele dotykowe o boku 32,5 mm z drganiami haptycznymi; czujnik światła, żyroskop, dwa mikrofony, głośniki stereo, system SteamOS 3.0, przyciski głośności, dioda statusu, przycisk zasilania • **Wymiary:** 298 × 117 × 49 mm • **Waga:** 669 g

W naszym zestawieniu nie mogło zabraknąć hitowej konsolki firmy Valve. To handheld pracujący na systemie SteamOS, który pozwala zagrać w całą masę gier dostępnych na platformie producenta i nie tylko. **Działają na nim zarówno mało wymagające tytuły, jak i mainstreamowe hity, np. Elden Ring.** Oczywiście Steam Deck nie jest mocarzem, jeśli chodzi o „bebechy". Pod tym względem ustępuje modelowi ROG Ally Asusa, wiele jednak sprowadza się do rozdzielczości ekranu: mamy tu „jedynie" 1280 × 800, tyle że w praktyce to, co śmiesznie wygląda na laptopie, nie przeszkadza w zabawie na konsolce i pozwala wycisnąć więcej m.in. z akumulatora. W zależności od tytułu i konfiguracji sprzęt działa od półtorej do sześciu godzin – im bardziej wymagająca produkcja, tym krócej. Najdroższa wersja, z 512 GB pamięci wewnętrznej, kosztuje 3100 zł, wszystkie zaś wymagają trochę „dłubania".

PODSUMOWANIE

+ duże możliwości konfiguracji • szeroki zakres obsługiwanych gier • wygodny • futerał w komplecie • wsparcie społeczności

− niektóre gry jednak sprawiają problemy • taka sobie wydajność akumulatora • niekiedy wymaga sporo czasu na konfigurację

9

Poco F5 Pro

CD-ACTION POLECA

Dobra konfiguracja za dobrą cenę.

Cena: 2800 zł | Dostarczył: Xiaomi | mi-home.pl

PARAMETRY • **System:** Android 13 + MIUI 14 • **Procesor:** Snapdragon 8+ Gen 1 • **Grafika:** Adreno 730 • **Ekran:** AMOLED, 6,67", 1440 × 3200, 90 Hz • **Pamięć:** 12 GB RAM-u, 256 GB flash, dynamiczny RAM łącznie do 19 GB • **SIM:** 2 × nano, standby • **Komunikacja:** 5G, Wi-Fi 6, Bluetooth 5.3, NFC, podczerwień • **Akumulator:** 5160 mAh, ładowanie 67 W, ładowanie bezprzewodowe 30 W • **Aparat:** tylny 64 Mpix f/1.8 OIS + ultraszerokokątny 8 Mpix f/2.2 + sensor głębi 2 Mpix f/2.4; przedni 16 Mpix • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, zbliżeniowy, magnetyczny, światła, GPS, GLONASS, Galileo, BDS, QZSS, czytnik linii papilarnych w ekranie • **Inne:** IP53, głośniki stereo, w zestawie ładowarka i etui • **Wymiary:** 162,8 × 75,4 × 8,6 mm • **Waga:** 204 g

Według producenta to pogromca flagowców – i jestem w stanie się z tym stwierdzeniem zgodzić. To bardzo fajnie wyceniony względem możliwości smartfon wyposażony w świetny ekran AMOLED o rozdzielczości QHD+, 256 GB pamięci flash i 12 GB RAM-u, który dzięki dynamicznemu wykorzystaniu ROM-u może się jeszcze dodatkowo rozszerzyć. Jeśli dołożymy do tego procesor Snapdragon 8+ Gen 1, okaże się, że **mamy do czynienia z telefonem zdolnym poradzić sobie z każdą grą**. Co prawda czuć, że pod pełnym obciążeniem wyraźnie się grzeje, jednak na ogół nie jest tak strasznie, jak można przypuszczać. Większy minus to dość przeciętny zestaw aparatów. Główny ma optyczną stabilizację, jednak już ultraszerokokątny wyraźnie odstaje.

Nie nazwalibyśmy więc F5 Pro smartfonem fotograficznym – no ale do tego stawiające na wydajność modele Poco zdążyły nas już przyzwyczaić. W skrócie: bardzo udany sprzęt, jeśli głównie gracie.

PODSUMOWANIE

+ wygląd • bardzo wysoka wydajność • świetny ekran • szybkie ładowanie • wysoka ogólna jakość • optyczna stabilizacja obrazu • bardzo dobry stosunek ceny do możliwości

− ogólnie przeciętny zestaw aparatów • ultraszerokokątny moduł odstaje od głównego • pod dużym obciążeniem wyraźnie się grzeje • brak całkowitej wodoodporności

8+

Asus ROG Phone 7

CD-ACTION POLECA CD-ACTION POWER!

Cena: 5840 zł | Dostarczył: Asus | rog.asus.com

PARAMETRY • **System:** Android 13 + ROG • **Procesor:** Snapdragon 8 Gen 2 • **Grafika:** Adreno 740 • **Ekran:** AMOLED, 6,78", 1080 × 2448, 165 Hz • **Pamięć:** 16 GB RAM-u, 512 GB flash, dynamiczny RAM łącznie do 19 GB • **SIM:** 2 × nano, standby • **Komunikacja:** 5G, Wi-Fi 7, Bluetooth 5.3, NFC, podczerwień • **Akumulator:** 6000 mAh, ładowanie 65 W • **Aparat:** tylny 50 Mpix f/1.9 + ultraszerokokątny 13 Mpix + makro 5 Mpix f/2.4; przedni 32 Mpix • **Czujniki:** akcelerometr, żyroskop, zbliżeniowy, magnetyczny, światła, ultradźwiękowy, GPS, GLONASS, Galileo, BDS, QZSS, czytnik linii papilarnych w ekranie • **Inne:** 2 × USB-C, IP54, AirTriggers, grip press, głośniki stereo, w zestawie ładowarka, etui, flight panel, gamingowa stacja dokująca z chłodzeniem • **Wymiary:** 173 × 77 × 10,3 mm • **Waga:** 246 g

Począwszy od opakowania (świetne, bogate, z tekturowym flight deckiem pozwalającym poznać funkcje telefonu), a skończywszy na wyposażeniu samego telefonu – **wszystko zdradza, że został on pomyślany, by na nim grać**. Mamy tu rewelacyjne AirTriggery, czyli zatopione w obudowie spusty, których klepanie przekłada się na akcję na ekranie, grip pressa, co w praktyce oznacza, że telefon odczytuje ściskanie obudowy, i w końcu soft Armoury Crate pomagający nam wydusić więcej z konfiguracji. Ta ostatnia zaś jest bezkompromisowa: pół terabajta przestrzeni na dane, 16 GB RAM-u i topowy procesor sprawiają, że zainstalujemy tu całe morze najbardziej wymagających tytułów mobilnych. Całość zamykają rewelacyjne głośniki stereo i stacja dokująca z przyciskami i chłodzeniem. Minusy? No, drogo jest. Poza tym aparat raczej należy zaliczyć do przeciętnych, szkoda też, że nie ma pełnej wodoodporności.

PODSUMOWANIE

+ wyśmienita wydajność • AirTriggery i grip press działają świetnie • bogate wyposażenie dodatkowe • wygląd • rewelacyjne głośniki stereo i dobre wibracje • wysokiej jakości ekran • fajny system operacyjny • IP54 • 2 × USB-C

− drogi, szczególnie w najbogatszej wersji • przeciętny aparat • mógłby być całkiem wodoodporny • trochę waży, nawet bez etui • grzeje się pod obciążeniem

7

Asus ROG Cetra True Wireless

Cena: ok. 470 zł | Dostarczył: Asus | rog.asus.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** 10 mm, neodymowe • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0 • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Akumulator:** 5,5 h (ogółem 27 h z etui) • **Inne:** IPX4, ANC, szybkie ładowanie – 90 minut pracy po 10 minutach ładowania, ładowanie bezprzewodowe, aplikacja Armoury Crate, w zestawie dwie dodatkowe pary gumek, kabel ładujący • **Waga:** 2 × 5 g (słuchawki) + 42 g (etui ładujące)

Nietypowe etui otwiera się trochę jak ostryga, co nie jest najwygodniejsze, wewnątrz zaś witają nas... podświetlone logo producenta i iluminacja biegnąca krawędziami samych słuchawek. Jednak nawet biorąc to pod uwagę, sprzęt wyglądem ucieka nieco w stronę retro: mamy tu odrobinę kanciastości, a i rzeczoną iluminację zbudowano w oparciu o kratownice – tak w etui, jak i na słuchawkach. Te **brzmią, jak można przypuszczać, gamingowo, co oznacza mocniejsze doły i góry oraz trochę wycofane środki**. Dźwięk jest na ogół wyraźny, aczkolwiek w bardziej skomplikowanych utworach zaczyna siadać separacja – to zresztą daje się też we znaki przy najwyższych poziomach głośności. Akumulator? Nieco poniżej deklaracji producenta – mnie udało się wycisnąć niecałe pięć godzin bez ANC. Wygoda nie budzi zastrzeżeń, choć do przedstawianych obok TWS produkcji Huaweia startu nie mają, ale to inne konstrukcje. Cetra True Wireless to oryginalny, lecz w praktyce dość standardowy sprzęt. Po prostu dobre słuchawki z gamingowym pazurem.

PODSUMOWANIE

+ oryginalny wygląd • gamingowe brzmienie z fajnymi, dobrze zarysowanymi basami • wyraźne górki i szeroko pojmowane szelesty, co przydaje się w grach • dobre ANC • IPX4 • bezprzewodowe ładowanie

− trochę niewygodne etui • w czymś bardziej skomplikowanym separacja robi się przeciętna • to wciąż prawie pięć stówek

8

Huawei FreeBuds 5

Cena: od 650 zł | Dostarczył: Huawei | consumer.huawei.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 16 – 40 000 Hz • **Przetworniki:** 11 mm, LCP • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.2 • **Wbudowany mikrofon:** po trzy mikrofony na słuchawkę • **Akumulator:** 5 h (ogółem 30 h z etui) • **Inne:** Hi-Res Audio, LDAC, IPX4, ANC, szybkie ładowanie – 120 minut pracy po 5 minutach ładowania, ładowanie bezprzewodowe, aplikacja Huawei, w zestawie dwie pary gumek, kabel ładujący • **Waga:** 2 × 5,4 g (słuchawki) + 45 g (etui ładujące)

Te to się bez wątpienia wyróżniają w tłumie. Forma jest dość nietypowa, bardziej kojarząca się z jakimiś designerskimi „ajfonami" niźli ze standardowymi słuchawkami TWS. Przede wszystkim to nie dokanałówki. Pozbawione gumek głowice (aczkolwiek w opakowaniu znajdziemy silikonowe nakładki) wkładamy po prostu do uszu, gdzie... świetnie się trzymają. Co tu dużo mówić, organiczne wyprofilowanie trafia w punkt: **nie cisną, nie wypadają, nie przeszkadzają. To jedne z najwygodniejszych słuchawek, z jakimi miałem do czynienia.** Cenę za to stanowi oczywiście fakt, że gorzej izolują od otoczenia i słabiej też – w stosunku do konstrukcji dokanałowych – działa ANC. Redukcja hałasu jest tu stosunkowo niewielka i tylko dla tej funkcji nie warto FreeBudsów kupować. Co innego dźwięk: wyrazisty, przyjemnie dynamiczny, mający fajną separację i ciepłą barwę, choć w istocie zrównoważony. Bas? Obecny, ale nie powala, co też zresztą wynika z samej budowy. Czas pracy – jakieś cztery godziny bez ANC, a więc lekko poniżej deklaracji.

Wyglądają kosmicznie, nie?

PODSUMOWANIE

+ bardzo wygodne! • przyjemne, ciepłe, ale i zrównoważone brzmienie • IPX4 • bezprzewodowe ładowanie • świetna jakość • przyciągają wzrok

− takie sobie ANC • słabsza niż w dokanałówkach izolacja od otoczenia • połyskliwa obudowa lubi się brudzić • trochę drogie

8

Razer Hammerhead Pro Hyperspeed

CD-ACTION POWER!

Cena: ok. 1000 zł | Dostarczył: Razer | razer.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** 10 mm • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.3, USB-C dongle • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Akumulator:** 6,5 h (ogółem 30,5 h z etui) • **Inne:** THX, IPX4, podświetlenie Razer Chroma RGB, ANC, szybkie ładowanie – 120 minut pracy po 5 minutach ładowania, ładowanie bezprzewodowe, aplikacja Razer, w zestawie trzy pary gumek, kabel ładujący, dongle USB-C, przejściówka • **Waga:** 2 × 6 g (słuchawki) + 46 g (etui ładujące)

Zdecydowanie najbardziej uniwersalne słuchawki w naszym zestawieniu – a to za sprawą dongle'a USB-C (i przejściówki), który pozwala podłączyć je nie tylko do urządzeń obsługujących Bluetooth, ale też do konsol czy peceta. Co ciekawe, dzięki technologii Hyperspeed producent zbił opóźnienie sygnału do ok. 40 ms, nadają się zatem do grania. Brzmią fajnie, aczkolwiek z wyraźnym gamingowym zacięciem, czyli ciepło, gwarantując mocniejsze łupnięcie na dole. Świetnie sprawdzą się dzięki temu w grach i w szeroko pojmowanej rozrywce, jeśli zaś chodzi o muzykę, to... radzą sobie naprawdę nieźle, separacja stoi na wysokim poziomie, trzeba je tylko trochę dostosować do bardziej neutralnej charakterystyki

brzmienia, bo ta standardowa neutralna w żadnym razie nie jest. **ANC działa rewelacyjnie – testowałem w autobusie i samolocie**, szczególnie w tym drugim przypadku to ulga dla uszu. Cieszy również udana forma: nie wypadają, są wygodne i... dużo kosztują.

PODSUMOWANIE

+ uniwersalny charakter: Bluetooth, konsole, PC • dobrze grają • bardzo przyjemne basy • długi czas pracy • wygląd i wygoda • IPX4 • bezprzewodowe ładowanie • wysoka ogólna jakość

− cena z kosmosu • do muzyki są okej, ale trzeba zanurkować w korektor

7

Creative Zen Hybrid

CD-ACTION POLECA

Cena: 260 zł | Dostarczył: Creative | creative.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 – 20 000 Hz • **Przetworniki:** 40 mm, neodymowe • **Sposób podłączenia:** Bluetooth 5.0, kabel 3,5 mm • **Wbudowany mikrofon:** tak • **Akumulator:** 500 mAh, 37 h • **Inne:** Super X-Fi, aplikacja SXFI, zasięg do 10 m, ładowanie do 3 h, szybkie ładowanie – 5 h pracy po 5 minutach ładowania, przyciski na lewej muszli – tryb ANC, zasilanie, głośność, w zestawie futerał, kabel AUX 3,5 mm 1,2 m, kabel USB-C/USB-A • **Waga:** 273 g

Dość typowe słuchawki miejskie, ale ich bezsprzeczną zaletą jest niska cena. I co tu dużo mówić: właśnie stosunek ceny do jakości sprawia, że modelem warto się zainteresować. Grają nieźle – mamy tu co prawda dość niemrawe basy, w muzyce jednak to nie przeszkadza. Na tle modeli z wyższej półki dźwięk wydaje się lekko stłumiony, ale to słychać dopiero przy bezpośrednim porównywaniu. Za to nigdy nie zaskoczą was nieprzyjemnymi ostrościami górek. Innymi słowy, **w tej cenie wypadają wręcz bardzo dobrze. Zen Hybrid są lekkie i wygodne** – nie przeszkadzają, nie cisną, a do tego można je złożyć, co przydaje się w podróży. Do dyspozycji mamy również tryb przewodowy – podłączymy je więc, korzystając z mini-jacka, do peceta czy telefonu, co przekłada się na uniwersalność. Jakość materiałów? Dość standardowa, ani na plus, ani na minus. Nie zmienia to jednak faktu, że za takie pieniądze to po prostu świetny sprzęt.

Tanie, a dobre.

PODSUMOWANIE

+ rewelacyjny stosunek ceny do jakości • świetnie leżą na głowie • lekkie • zaawansowana aplikacja sterująca • niezła izolacja od otoczenia i ANC • tryb przewodowy – można je podłączyć do peceta • składana konstrukcja

− jak ktoś lubi – taki sobie bas • są modele miejskie, które grają dłużej na jednym ładowaniu • dźwiękowo nie brakuje oczywiście lepszych zestawów – ale nie za taką cenę

8+

JBL Flip 6

CD-ACTION POLECA

Dobrze gra, jest wygodny w obsłudze, wodoodporny i podłączymy go do dwóch telefonów.

Cena: 494 zł | Dostarczył: JBL | jbl.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 63 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** 20 W • **Sposób podłączenia:** Bluetooth, USB-C (zasilanie) • **Wyjście słuchawkowe:** brak • **Wejście AUX:** brak • **Inne:** diody sygnalizujące zasilanie, połączenie Bluetooth oraz stan baterii; przyciski regulacji głośności • **Akumulator:** 4800 mAh, 12 h • **Inne:** zgodność z normą IP67, parowanie z dwoma telefonami naraz, parowanie z innymi głośnikami JBL • **Wymiary:** 178 × 68 × 72 mm • **Waga:** 550 g

Jeden z najciekawszych głośników JBL. To średniej wielkości konstrukcja, dla której spokojnie znajdziecie miejsce w bagażu – i będzie to dobry pomysł, bo Flip 6 świetnie sprawdzi się na wycieczce. Jeśli chodzi o budowę, to nie ma żadnego powodu do narzekania. Sprzęt prezentuje się bardzo dobrze – brak tu krzykliwości. Przyciski rozdzielono na dwa umiejscowione na boku urządzenia panele, ich obsługa nie nastręcza zaś żadnych problemów: są duże, łatwo się klikają i nie sposób o pomyłkę. Co istotne, połączenie Bluetooth działa błyskawicznie, głośnik pozwala z kolei na sparowanie z nim dwóch telefonów jednocześnie, bez kłopotu więc „wymienicie się" muzyką, gdy ktoś ze znajomych będzie chciał puścić swój ulubiony kawałek.

Pisząc o obudowie, warto zaznaczyć ważną w kontekście wakacji rzecz: sprzęt JBL **jest wodoodporny i zabezpieczony przed działaniem pyłu** (o czym świadczy zgodność z normą IP67). Można go więc zabrać nie tylko na działkę, ale też na plażę, nie przejmując się, że ukrytą wewnątrz elektronikę spotka coś niemiłego. W podróżach przyda się wam również „sznurówka" z zaciskiem, która pozwala przyczepić sprzęt np. do plecaka.

Głośnik gra bardzo przyjemnie: separacja stoi na wysokim poziomie, co jest chyba największą zaletą Flipa 6 w porównaniu z tańszą konkurencją. Potrafi też łupnąć niższymi, ciepłymi tonami – tutaj jednak ze względu na rozmiary urządzenia cudów nie ma co oczekiwać. Ogółem po wyjęciu z pudełka **gra w całkiem zrównoważony sposób, a dodatkowo brzmienie można sobie wedle gustu dostroić w apce** JBL Portable. Oczywiście to głośnik mono – żeby skorzystać z funkcji stereo, musimy posiadać drugie takie samo urządzenie i sparować obydwa za pomocą funkcji Party Mode.

Jeśli chodzi o akumulator, to producent deklaruje 12 godzin pracy – dotyczy to jednak zapewne dość niewielkiej głośności, bo w praktyce sprzęt wytrzymuje krócej, **w przypadku typowego użytkowania nastawcie się raczej na jakieś osiem godzin**. Mamy tu funkcję oszczędzania energii, lecz dotyczy ona jedynie usypiania sprzętu – podświetlenia na szczęście brak. Ładowanie trwa około dwóch godzin i w tym czasie da się z Flipa 6 normalnie korzystać.

W momencie powstawania Megatestu sprzęt kosztował ok. 500 zł – a więc potaniał o dwie stówki od premiery. Jasne, jest drożej niż w przypadku mniej renomowanych głośników, pod względem jakości Flip 6 stoi jednak na naprawdę wysokim poziomie.

PODSUMOWANIE

+ świetnie sprawdzi się w domu i w plenerze • bezproblemowa obsługa • ładnie wygląda • przyzwoite, neutralne brzmienie • apka z korektorem • wodoodporność • możliwość parowania dwóch smartfonów naraz i połączenia z innym głośnikiem JBL

– cena • w praktyce akumulator wytrzymuje krócej niż 12 godzin

9

Xtorm Xtreme Solar Panel 21 W

CD-ACTION POWER!

Cena: 550 zł | Dostarczył: Xtorm | xtorm.eu

PARAMETRY • **Maksymalna moc:** 21 W • **Materiały:** gumopodobne tworzywo, metalowe zatrzaski • **Wyjścia:** USB-C 15 W, USB-A 12 W • **Inne:** IPX4, kieszonka, miejsce na hak lub sznurek do powieszenia panelu, wyświetlacz LCD • **Wymiary:** 63 × 32 × 2 cm (po rozłożeniu) • **Waga:** 650 g

Coś dla ludzi, którzy potrzebują źródła energii w naturze. To rozkładany panel słoneczny umożliwiający ładowanie sprzętu w plenerze. Ma formę składanej na cztery gumowanej maty, wyglądającej podczas transportu trochę jak zapinana na zatrzaski aktówka. Urządzenie jest zgodne z normą IPX4, a więc zostało zabezpieczone przed zapyleniem i zachlapaniem – deszcz mu niestraszny. Po rozłożeniu sprzętu znajdziemy wewnątrz trzy pokryte powłoką nylonową panele SunPower o łącznej powierzchni prawie 100 cm^2 – według producenta zapewniają one w idealnych warunkach 21 W mocy, w rzeczywistości ich skuteczność uzależniona jest jednak od aury na zewnątrz i pozycji samego urządzenia. Najlepiej działają w bezchmurny dzień, skierowane na wprost słońca. Mnie **udało się uzyskać maksymalne natężenie 2,6 A, w praktyce więc można założyć, że panel z grubsza odpowiada typowej ładowarce 2 A / 5 W** i pozwala naładować komórkę w jakieś dwie godziny. Moim zdaniem bardzo fajna sprawa – coś, co na pewno powinni rozważyć ludzie przesiadujący latem z dala od sieci elektrycznej.

PODSUMOWANIE

+ odporny na zachlapania • niezła wydajność • składa się do rozmiarów niewielkiej aktówki • można go zawiesić na plecaku, ogrodzeniu itp.

– cena • rzeczywista wydajność siłą rzeczy zależna od warunków, ale to raczej stwierdzenie faktu niż minus

8

Green Cell GC PowerPlay Ultra 26800 mAh

CD-ACTION POWER!

Cena: 590 zł | Dostarczył: Green Cell | greencell.global

PARAMETRY • **Pojemność:** 26 800 mAh • **Materiały:** metal, tworzywo • **Złącza:** USB-C PD 65 W, USB-C PD 27 W, 2 × USB-A 18 W • **Inne:** pasek LED, ładowanie USB-C PowerDelivery 60 W, pass-through, zabezpieczenie przed przegrzaniem, głębokim rozładowaniem i przeładowaniem, kompatybilny z Quick Charge 3.0, Samsung AFC, Huawei FCP, Apple 2.4A, Mediatek Pump Express 1.1/2.0, USB DCP • **Wymiary:** 186,1 × 80,9 × 22,6 mm • **Waga:** 590 g

To największy powerbank, jaki można legalnie zabrać na pokład samolotu – co sprawdziłem czterokrotnie, przechodząc kontrole bez problemu. Na początek pierdółka: ma wbudowany akcelerometr, dzięki czemu... wystarczy w niego dwukrotnie stuknąć, by na biegnącym przez metalową obudowę zielonym pasku LED sprawdzić stan naładowania. Wewnątrz zaś znajdziemy wiele dobroci: to przede wszystkim akumulatory o łącznej pojemność 26 800 mAh, ale i elektronika zabezpieczająca przed przegrzaniem, przeładowaniem i głębokim rozładowaniem. Do dyspozycji mamy cztery porty: **jeden USB-C z PowerDelivery 65 W, którym możemy „zatankować" np. ultrabooka czy Switcha, jeden USB-C PD 27 W oraz dwa USB-A 18 W**. Urządzenie jest

zgodne z szeregiem protokołów szybkiego ładowania, m.in. z Quick Charge 3.0. Również sam powerbank nie musi wisieć długo na kablu – dzięki PowerDelivery 60 W wystarczą jakieś dwie godziny. Ogółem – rewelacyjna cegła, tylko że niestety bardzo droga.

PODSUMOWANIE

+ szybko ładuje tak siebie, jak i inne sprzęty • stylowy • możliwość ładowania czterech urządzeń naraz • działa w trybie przelotki • cztery porty o dobrej charakterystyce • zgodny z kilkoma systemami szybkiego ładowania

– bardzo drogi • duży i ciężki – ale to wiadomo podczas zakupu

7

Gainward GeForce RTX 4060 Ti Ghost OC

Cena: 1999 zł | Dostarczył: Gainward | gainward.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2685 MHz (Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 128-bit • **Przepustowość pamięci:** 288 GB/s • **Zużycie energii (TDP):** 160 W • **Dodatkowe zasilanie:** złącze 8-pin • **Gniazda:** HDMI 2.1, 3 × DisplayPort 1.4 • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 × wentylator, 2 sloty • **Inne:** zalecany zasilacz – 550 W • **Wymiary:** 250 × 128 × 40 mm • **Waga:** 610 g

Karta zdecydowanie za droga, jak na taką konfigurację.

Karta równie przez ludzi wyczekiwana, co besztana po premierze. Nvidii dostało się w zasadzie za wszystko – ale problemu by oczywiście nie było, gdyby nie **cena, która w kontekście specyfikacji wydaje się o jakieś cztery stówki zbyt wysoka**. Producent próbował bowiem nas przekonać, że 8 GB GDDR6 i szyna 128-bit za ok. 2100 zł to dobry pomysł. Tyle że niekoniecznie, szczególnie że tego rodzaju daleko posunięte oszczędności dotknęły także samą budowę chipu: dość powiedzieć, że jeśli zagłębimy się w detale, to okaże się, iż układ w zestawieniu z poprzednikiem wygląda pod tym względem gorzej lub podobnie.

W porównaniu z debiutującą w tym samym czasie kartą AMD GeForce wypada jednak dobrze: przedstawiony poniżej Radeon RX 7600 oferuje ok. 77% uśrednionej wydajności RTX-a 4060 Ti, widać więc wyraźną przewagę tego drugiego. Z kolei starszy brat, czyli RTX 4070, w Full HD jest mocniejszy o ok. 26% – tutaj też różnicę trudno pominąć, zwłaszcza że im wyższa rozdzielczość, tym bardziej 4060 Ti cierpi. Przyczyna to oczywiście wspomniana „obcięta" konfiguracja, która sprawia, że karta zaczyna się krztusić większą liczbą pikseli. Niemniej w Full HD jest całkiem nieźle i bez zbytniego oglądania się na detale można pograć we wszystko – co najwyżej Metro Exodus czasem pogrymasi.

Konstrukcja Nvidii ma jednak asa w rękawie: **to DLSS 3, który w obsługiwanych tytułach spisuje się naprawdę dobrze**. Na najwyższych ustawieniach bez RT w Cyberpunku 2077 podnosi wydajność w Full HD ze średnio 120 do 168 klatek animacji na sekundę, jeśli zaś chodzi o QHD, to przyrost jest jeszcze większy: 64 fps-y zamieniają się w 121. Podobnie sprawa wygląda w Microsoft Flight Simulatorze – tutaj w pierwszej z wymienionych rozdzielczości mamy 83 klatki, które po aktywacji funkcji przechodzą w aż 167, a jak przerzucamy się na QHD, to następuje poprawa wydajności do 111 fps-ów z poziomu 65. Fajnie, nie? Niestety DLSS 3 (cokolwiek by mówić o jego zaletach) nie jest technologią ani otwartą, ani powszechną – i choć pojawia się w coraz większej liczbie gier, to trudno nim uzasadnić taką cenę.

Do samej konstrukcji Gainwarda nie mam zastrzeżeń. Maksymalna temperatura w testach to 72°C, z kolei pobór mocy całego zestawu wyniósł 504 W, czyli niewiele więcej niż w przypadku wyraźnie słabszego RX-a 7600. Tutaj jest więc okej, choć koniec końców trudno tę kartę polecić. **W surowej wydajności to z grubsza taki RTX 3070 – a po nowej generacji spodziewałem się jednak czegoś więcej.** Nvidia zdecydowała się więc z jednej strony na wyższą cenę, z drugiej zaś na cięcia w konfiguracji – i jako odbiorca po prostu czuję, że coś tu jest nie tak. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ wydajność w Full HD • …na QHD też można się czasem skusić • świetny DLSS 3 • relatywnie niski pobór mocy • dobra kultura pracy

– surowa wydajność na poziomie RTX-a 3070 • za droga • uboższa niż poprzednio konfiguracja • przeciętna wydajność ray tracingu

7

AMD Radeon RX 7600

Cena: 1340 zł | Dostarczył: AMD | amd.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2625 MHz (Boost) • **Pamięć:** 8 GB GDDR6 128-bit • **Przepustowość pamięci:** 288 GB/s • **Zużycie energii (TDP):** 165 W • **Dodatkowe zasilanie:** złącze 8-pin • **Gniazda:** HDMI 2.1, 3 × DisplayPort 2.1 • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 × wentylator, 3,1 slotu • **Inne:** zalecany zasilacz – 550 W • **Wymiary:** 204 × 120 × 38 mm • **Waga:** 750 g

Może i niczego nie urywa, ale jest stosunkowo tania.

Radeon RX 7600 jest kartą mainstreamową, co przede wszystkim oznacza, że nie kosztuje fortuny. Równocześnie korzysta z układu Navi 33 i architektury RDNA 3 oraz procesu technologicznego 6 nm, ponadto mamy 8 GB pamięci GDDR6 i szynę 128-bit. Nawiasem mówiąc, wygląda to trochę zabawnie w kontekście energii, jaką AMD włożyło w komunikaty na temat tego, że „ósemka" to już dziś za mało – no ale wiadomo, koszty. Całość więc, można powiedzieć, robi umiarkowane wrażenie. Na szczęście producent zareagował w porę i w ostatnich chwili wprowadził rozsądną korektę ceny. Inna sprawa, że ta była potrzebna, bo jednak karta radzi sobie odczuwalnie gorzej od RTX-a 4060 Ti.

No dobra, ale co dostaniemy za te lekko ponad 1300 złotych? **To karta stworzona do grania w Full HD i wyżej raczej nie ma sensu wychodzić bez ścinania detali**. W podstawowej rozdzielczości radzi sobie jednak przyzwoicie, klękając ewentualnie przed tytułami znanymi z mocarnych wymagań sprzętowych, jak choćby Metro Exodus – co jednak nie dziwi. Poprzednicy? Tańszy o 300-400 złotych RX 6600 zapewnia ok. 82% wydajności tej karty, w przypadku porównywalnego cenowo RX-a 6600 XT różnica wynosi ledwie 4%. Podobnie zresztą wypada konfrontacja z wciąż trochę droższym RTX-em 3060 – od mocniejszego w testach Radeona dzieli go 5,5%.

Nowy Radeon potrzebuje więcej mocy niż RX 6600 – różnica to ok. 50 W. Temperatura? Maksimum to 79°C.

Wnioski są dość oczywiste: kupujcie tylko wtedy, jeśli posiadacie coś znacząco słabszego. Gdybyście planowali jednak wymianę, wiedzcie, że **nie warto już rozglądać się za urządzeniami z minionego rozdania**. To po prostu zwykła i stosunkowo niedroga karta do Full HD. Opłacalny następca, ale bez szaleństw. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ cicha • niewielka • dobrze wyceniona • DisplayPort 2.1 • w Full HD można pograć we wszystko • dodatkowe zasilanie w postaci jednej wtyczki 8-pin

– w QHD trzeba już ciąć detale • niska wydajność ray tracingu • brak odpowiedzi na DLSS-a Nvidii • w niektórych grach różnice pomiędzy obecną a poprzednią generacją się wypłaszczają

8

TESTY 3D MARK

	Gainward GeForce RTX 4060 Ti Ghost OC	AMD Radeon RX 7600	Palit GeForce RTX 4070 Dual	Asus GeForce RTX 4070 TUF Gaming
TIME SPY GPU SCORE	13 664 pkt	10 641 pkt	17 416 pkt	17 914 pkt
TIME SPY EXTREME GPU SCORE	6297 pkt	5052 pkt	8321 pkt	8521 pkt
RAY TRACING FEATURE TEST	39 fps	19,3 fps	50,99 fps	51,48 fps

Palit GeForce RTX 4070 Dual

Cena: 2850 zł | Dostarczył: Palit | palit.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2475 MHz (Boost) • **Pamięć:** 12 GB GDDR6X 192-bit • **Przepustowość pamięci:** 504,2 GB/s • **Zużycie energii (TDP):** 200 W • **Dodatkowe zasilanie:** złącze 8-pin • **Gniazda:** HDMI 2.1, 3 × DisplayPort 1.4a • **Chłodzenie:** powietrzne, 2 × wentylator, 2 sloty • **Inne:** zalecany zasilacz – 750 W • **Wymiary:** 269 × 127 × 40 mm • **Waga:** 740 g

RTX 4070 to układ wyceniony przez Nvidię na 599 dolarów i przeznaczony do grania w QHD. Szybko jednak okazało się, że karty te nie zapewniają aż tak dużego wzrostu wydajności między generacjami, z grubsza odpowiadając osiągom RTX-ów 3080, co stało się przyczyną takiej sobie sprzedaży i... obniżek. Palit GeForce RTX 4070 Dual stanowi właśnie przykład karty, którą da się kupić za mniej niż 3000 zł. Oczywiście **radzi sobie ona nieco gorzej niż choćby przedstawiony obok Asus, lecz przepaści w żadnym razie nie ma**: to po prostu kilka klatek mniej.

To karta, która pozwala pograć we wszystko w QHD na maksymalnych detalach. Nawet nad wyraz wymagające Metro Exodus rozkręca się średnio do 54 klatek na sekundę, co z jednej strony zadowala, z drugiej zaś tak czy inaczej mamy w przypadku tej gry potężne pole do modyfikacji poziomu detali. Z 4K jednak już tak różowo nie jest: wyraźnie widać, że karta tak olbrzymią liczbą pikseli po prostu zaczyna się dławić i tu ingerencje w jakość wyświetlanego obrazu muszą być daleko bardziej posunięte. **Oczywiście w obsługiwanych tytułach można też ratować się DLSS-em 3, który niewątpliwie stanowi mocną stronę wszystkich nowych kart Nvidii.**

Sama konstrukcja Palita jest... cóż, dość standardowa. Na plus trzeba zaliczyć małe rozmiary i jedno dodatkowe złącze zasilania 8-pin. Wyposażone w dwa wiatraki chłodzenie daje radę – maksimum w testach to 72°C, pobór mocy wyniósł w szczycie 563 W, a zatem o niecałe 50 W więcej niż w przypadku RTX-a 4060 Ti przedstawianego na sąsiedniej stronie. Składając to wszystko do kolokwialnej kupy, muszę stwierdzić, że jest okej. Nie zmienia to jednak faktu, że równocześnie mamy kolejny przykład tego, iż – może nie licząc DLSS-a 3 – Nvidia z kartami RTX 40 umiarkowanie tylko wyskakuje ponad poprzednią generację. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność w QHD • można też pograć w 4K – ale tu lepiej kupić Ti • dobra kultura pracy • stosunkowo niewielkie rozmiary • wymaga jednego tylko złącza 8-pin dodatkowego zasilania • DLSS 3

– surowa wydajność na poziomie RTX-a 3080 • brak złącza DisplayPort 2.0 • konstrukcja nie wyróżnia się niczym szczególnym

8

Asus GeForce RTX 4070 TUF Gaming

Cena: 3445 zł | Dostarczył: Asus | asus.com

PARAMETRY • **Taktowanie GPU:** 2580 MHz (Boost) • **Pamięć:** 12 GB GDDR6X 192-bit • **Przepustowość pamięci:** 504,2 GB/s • **Zużycie energii (TDP):** 200 W • **Dodatkowe zasilanie:** złącze 8-pin • **Gniazda:** HDMI 2.1, 3 × DisplayPort 1.4a • **Chłodzenie:** powietrzne, 3 × wentylator, 3,15 slotu • **Inne:** zalecany zasilacz – 650 W • **Wymiary:** 301 × 139 × 63 mm • **Waga:** 1,3 kg

Wyróżnia się budową – ale też niestety ceną.

Podkręcony Asus TUF Gaming wyceniany jest obecnie przez polskich sprzedawców na niemal 3500 zł – a więc to suma i zauważalna, i powyżej kwoty sugerowanej producenta. Niby nie powinno to jakoś szczególnie dziwić, jednakże bez problemu znajdziemy urządzenia z tej grupy, które kosztują znacznie mniej, a poza tym RTX 4070 został raczej dość letnio przyjęty, więc obniżka byłaby wskazana. Narzekania narzekaniami, ale czy w takim razie warto dopłacić?

Pod względem wydajności jest lepiej niż w przypadku Palita – ale w zasadzie o włos. **Różnica pomiędzy przedstawianymi na tej stronie urządzeniami po uśrednieniu wyników dla rozdzielczości QHD wynosi niecałe 2,5% na korzyść Asusa.** Czy to dużo? Jak już wspominałem obok, w praktyce to ledwie kilka klatek, więc moim zdaniem po prostu nie warto dopłacać za to ok. 600 zł. Niestety producent będzie musiał zareagować obniżkami – sytuacji tej nie zmieni nawet dobra ogólna prezencja karty.

W oczy rzuca się solidny backplate, przede wszystkim jednak **świetne wrażenie robi chłodzenie. Trzy wiatraki utrzymują temperaturę pracy w solidnych ryzach**: to w szczycie ledwie 67°C, typowo zaś mniej o parę stopni. Także zużycie energii wypada bardzo dobrze, a nawet lepiej niż w przypadku Palita – watomierz wskazał 534 W, warunki testu oczywiście były takie same. W skrócie: pod względem konstrukcji to naprawdę udana karta, tyle że za droga, co musiało oczywiście znaleźć odzwierciedlenie w ostatecznej ocenie. **Krigor**

PODSUMOWANIE

+ świetna wydajność w QHD • można też spróbować porwać się na 4K • trochę szybsza od testowanego wyżej Palita • cicha • dodatkowe zasilanie 8-pin • DLSS 3 • świetna kultura pracy • solidna konstrukcja

– niezbyt oszałamiający skok wydajności między generacjami • wysoka cena, która jest raczej średno uzasadniona • brak złącza DisplayPort 2.0

7

ŚREDNIA WYDAJNOŚĆ PRZETESTOWANYCH KART GRAFICZNYCH W GRACH (KL./S)

	Gainward GeForce RTX4060 Ti Ghost OC			AMD Radeon RX 7600			Palit GeForce RTX 4070 Dual			Asus GeForce RTX 4070 TUF Gaming		
	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K	Full HD	QHD	4K
AC VALHALLA	129	99	57	100	70	37	144	111	66	145	113	67
CS:GO	544	372	171	483	275	123	641	480	223	639	483	219
CYBERPUNK 2077	120	64	28	83	53	23	125	78	35	144	81	36
F1 22	109	70	35	75	50	24	132	87	44	135	91	45
FAR CRY 6	147	104	55	123	85	15	181	134	73	178	137	75
METRO EXODUS	56	42	25	43	32	17	71	54	32	74	56	33
WATCH DOGS: LEGION	100	74	40	80	59	33	130	94	52	128	94	53
WOT ENCORE	305	185	82	215	138	65	382	246	115	390	250	116

PLATFORMA TESTOWA • **Procesor:** Intel Core i9-13900K • **Karta graficzna:** Palit GameRock Midnight Kaleidoscope GeForce RTX 4080 • **Płyta główna:** Gigabyte Z790 Aorus Elite AX • **Pamięć RAM:** Kingston Fury Renegade DDR5, 7200 MHz, 2 × 16 GB • **Dysk:** MSI Spatium 480 HS 2 TB • **Chłodzenie:** Cooler Master MasterLiquid ML360 Illusion • **Obudowa:** Cougar Conquer • **Zasilacz:** Cougar Polar 1050 • **Monitor:** Asus ROG Swift PG32UQ

ACTION REDACTION

PISZCIE DO NAS: CDACTION@CDACTION.PL LUB PRYWATNA WIADOMOŚĆ PRZEZ FANPAGE CD-ACTION ALBO SMUGGLERA NA FACEBOOKU

Hej! Pochwalę się, że po raz pierwszy od jakichś 30 lat (!!!) wziąłem sobie porządny, bo aż miesięczny urlop. (Z konieczności, ponieważ miałem już okrutne zaległości urlopowe). I powiem wam, że naprawdę było warto. Choć spędziłem ten czas bardzo pasywnie, nadrabiając głównie rozmaite kupki wstydu, to dawno tak dobrze nie odpocząłem i fizycznie, i psychicznie. Mam nadzieję, że czytanie tego – moim zdaniem wyjątkowo ciekawego – AR też będzie dla was takim psycho-fizycznym odprężeniem po trudach codzienności. Zapraszam do lektury!

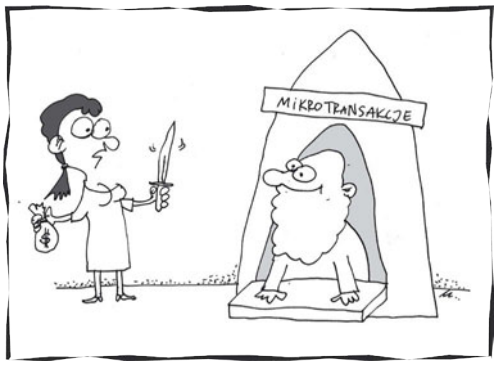
Bronię mikrotransakcji

W ostatnim numerze przy recenzji Settlersów trafiłem na narzekanie, że gra w pełnej cenie ma czelność stosować mikrotransakcje w celu dalszego nabijania kabzy twórców. W tym tekście chciałbym stanąć w – częściowej! – obronie tego podejścia. Zanim przejdę do rzeczy chciałbym zaznaczyć, że nie mam nic wspólnego z gamedevem. Z drugiej jednak strony zajmuję się zawodowo utrzymaniem systemów chmurowych i wiem co nieco w temacie tego, jakie koszta potrafi to generować. Powiem tylko, że w obecnej firmie miesięcznie płacimy za AWS i GCP (usługi chmurowe od Amazona i Google'a jakby ktoś nie wiedział – daruję sobie tłumaczenie co to dokładnie znaczy). I płacimy miesięcznie 6-cyfrowe kwoty wyrażone w dolarach, gdzie jedynka nie jest pierwszą cyfrą... i nie jest to wcale aż tak duża usługa.

I tu dochodzimy do meritum. Otóż koszt gry w obecnych czasach to nie tylko koszta związane ze stworzeniem produkcji oraz marketingiem. Każda (no dobra, prawie każda) gra oferująca multiplayer generuje niemałe koszta związane z utrzymaniem serwerów, z którymi łączy się gra kiedy gramy w multiplayer. Dawno dawno temu nie było to wcale standardem. Gry nie oferowały centralnego huba do gry w multiplayer, w którym mogliśmy znaleźć innych chętnych do zabawy. Oznaczało to, że przed rozpoczęciem zabawy trzeba było znaleźć innych chętnych (do głowy przychodzą mi chaty Polchat na których powstawały kanały fanów danej pozycji – sam spędziłem wieeeele godzin w ten sposób przy Fallout Tactics). Potem trzeba się było dogadać, kto zakłada grę, ręcznie wklepać adres IP jego komputera. Biada jeśli nikt z chętnych był w jakiejś sieci osiedlowej i nie miał publicznego adresu... no nie było to łatwe doświadczenie i wymagało całkiem solidnej wiedzy na temat sieci.

MrJedi: *Och, pamiętam te zarwane dnie (i noce) w redakcyjnych katakumbach w latach 90., gdy cięliśmy zawzięcie najpierw w Warcrafta, potem w Dooma, następnie w Quake'a. Akurat w naszym przypadku problemem nie był serwer, a raczej zbyt krótka doba. ;) I te nogi śpiących pod biurkami, gdy się rankiem o nie potykało...*

Te czasy na szczęście minęły i obecnie zdecydowana większość graczy nie ma zielonego pojęcia o tych niuansach – oni po prostu chcą wybrać w menu opcję multiplayer i zacząć grę. To wydawca ma się martwić o to, żeby gdzieś tam hulały serwery z którymi będzie się dało połączyć. No i oczywiście te serwery powinny dodatkowo oferować matchmaking, chat, rankingi i co tam jeszcze. To naprawdę skomplikowane systemy, których stworzenie i utrzymanie wymaga zupełnie innych umiejętności niż samo napisanie strzelanki czy innego RTS-a. No i te systemy generują stałe koszta mogące iść w miliony dolarów miesięcznie w przypadku popularnych tytułów. A, i nie zapominajmy, że gracze wymagają dalszego wspierania tytułów. Nawet jeśli nie powstaje nowa zawartość to oczekujemy nowych łatek usuwających wykryte błędy, poprawiających balans... A ktoś te łatki musi przecież pisać i testować!



W tej sytuacji jednorazowa opłata za tytuł zwyczajnie nie wystarczy. Popularność tytułu mogłaby się wręcz stać dla wydawcy problemem zagrażającym całej firmie. Był czas kiedy wydawcy radzili sobie z tym różnego rodzaju abonamentami – wystarczy tu wspomnieć World of Warcraft, który do niedawna kosztował małą fortunę co miesiąc... ale to również wymagającej publice jaką są gracze nie odpowiada.

Stąd właśnie pomysł na mikrotransakcje. Stają się one dodatkowym źródłem dochodu – tym większym, im większą popularnością cieszy się gra. Oczywiście mikropłatności sumują się do ogromnych kwot, które często stanowią większość zysków z danej gry – do tego stopnia że największe hity rezygnują wręcz z wstępnej opłaty na zakup gry (kojarzy ktoś przykładowo Fortnite? ;P). Ale nie zapominajmy, że w pierwszej kolejności dochód z tych płatności pokrywa bieżące koszta utrzymania tytułu.

Dlatego też uważam, że narzekanie, że gra z opcją multiplayer oferuje mikropłatności jest zwyczajnie niesprawiedliwe!

Dobra, to fajne, bo nietypowe spojrzenie, przyznaję. Faktycznie ja tam nigdy tak na gry nie patrzyłem. Choć jako typowy gamingowy „singiel" z multi nie korzystam, a często jestem w ten czy inny sposób przymuszany... No, dobra. Nie przymuszany, ale – powiedzmy – SUGERUJE mi się, żebym to czy owo zakupił, bo będzie mi łatwiej, przyjemniej itd. Więc o ile mogę zrozumieć mikrotransakcje w multi, o tyle wrzucanie ich w tryb single uważam za próbę naciągnięcia mnie na dodatkową kasę – bo co jak co, ale za ograne tego, na czym mi zależało, już zapłaciłem, i to często dość słono. A nakłanianie (na różne sposoby) takiego „singla" jak ja, by finansował utrzymanie serwerów, jakoś do mnie nie przemawia. (Aż się prosi, by zacząć tu snuć jakieś polityczne dywagacje na temat „kogo ze swych pieniędzy utrzymuję w tym kraju", ale chyba sobie odpuszczę).

9kier: *Półtora, dwa tygodnie po premierze nowych Settlersów serwery były nadal tak niestabilne, że w multi nie dało się grać. Podziękuję więc za ich „utrzymywanie i dalsze wspieranie", jeśli tak to ma wyglądać (przy czym jak jest teraz, nie wiem – odinstalowałam grę po tym, jak numer z recenzją poszedł do druku)... Zresztą w przypadku New Allies nie wiadomo, na co wydawać pieniądze i co łatać w pierwszej kolejności: multi, zrąbaną ekonomię, a może skopaną AI? Mam wrażenie, że gracze finansują naprawdę podstawowe rzeczy, które powinny działać na premierę i za które dużo już zapłacili.*

Z drugiej jednak strony nie każda forma mikrotransakcji jest w porządku. Nie chodzi mi nawet o płatności przeważające szanse na wygraną (pay to win).

O, właśnie miałem o tym mówić!

Zdarzają się gry, które od podstaw są projektowane jako doświadczenie single player, w których twórcy na siłę dodają jakiś element online, które jest de facto zabezpieczeniem antypirackim (Assassin's Creed, ostatnie części SimCity, Settlers 7 – że wymienię tylko kilka przykładów). W takich przypadkach można – a wręcz należy moim zdaniem – piętnować mikrotransakcje. To decyzja biznesowa wydawcy, który powinien brać na siebie koszt zabezpieczeń, na jakie się decyduje.

Ale jeśli gra faktycznie oferuje jakąś dodatkową wartość w multiplayer to powinniśmy moim zdaniem akceptować mikrotransakcje jako konieczność. Nikt przecież nie zmusza nas do kupowania czegokolwiek, jeśli nam się nie podoba (kwestia tak zwanych grubych ryb to temat na oddzielny tekst o ekonomii gier f2p).

PS A tak przy okazji przyznam, że niedawno kupiłem z ciekawości Wasze pismo po latach przerwy i... naprawdę podoba mi się obecny jego format. Wincyj felietonów – recenzji i tak nie potrzebuję ;)

Moby

No, to witamy po latach i dzięki za ciekawy i merytoryczny list. Ja uważam, że gry powinno się sprzedawać w trzech wariantach – single, single + multi oraz samo multi – z odpowiednio zróżnicowaną ceną i zawartością (np. mikrotransakcjami w trybie multi).

9kier: *W kwestii zawartości pisma każdy mówi coś innego. Widziałam ostatnio takiego mema z pizzą, w której uwzględniono feedback od wszystkich: z jednej strony wiórki czekoladowe i cukierki, z drugiej pomidorki i oliwki, a z trzeciej kurczak w całości. Ale miło, że Ci się podoba!*

Peany na cześć kanału

Zanim przejdę do tematu muszę wyjaśnić dwie kluczowe kwestie:
1) Z małymi przerwami, kolekcjonuję i czytam wiernie Wasz magazyn od ponad 25 lat (zgubiłem rachubę). Należę więc do tzw. starej gwardii, która wydaje się być najbardziej uprzedzona do zmian, które ostatnio zaszły w CDA. Ja jednak je doceniam. W obecnym świecie i przy tych zmianach, radzicie sobie naprawdę świetnie.
2) W liście skupiam się na kanale YouTube'owym, jednak chcę, żeby to było jasne, kocham równie mocno całość CDA. Jesteście dla mnie najbardziej wiarygodnym i rzetelnym źródłem wiedzy o grach. I to jedyna rzecz, której zmiany nie zaakceptuję :)

Wracając jednak do tematu, poczułem przeogromną potrzebę by podzielić się z Wami (i być może z innymi czytelnikami) moimi obserwacjami w kwestii kanału YouTube'owego. Od paru lat namiętnie chłonę bardziej wartościowe treści z tej platformy. Mało jest kanałów growych o wysokiej popularności, szczególnie Polskich, których nie śledzę na bieżąco. Jednak kanał CD-Action jaśnieje wśród nich.

MrJedi: *To lampy studyjne są. Plus pasta wybielająca do zębów odbija światło.*

Przypisuję to oczywiście umiejętnościom i kreatywności twórców, ale również zwrócę uwagę na wartości „odziedziczone" po magazynie. Dziennikarska rzetelność i wiarygodność, tak rzadka w dzisiejszych czasach. Bardzo trafiony balans między powagą a luzem. Doceniam również aktywną komunikację ze społecznością, uroczą interakcję między zespołem (naturalną i dowodzącą, że w przeciwieństwie do wielu innych kanałów, faktycznie tworzą zgraną drużynę), „biegnące żarty";) (tzw. running jokes). Kiedy słyszę muzyczkę z intro to czuję się już jak u siebie.

Tym bardziej nie pojmuję jakim cudem kanał ma tak mało subskrypcji! To zakrawa o absurd, że „konkurencja" rośnie w takim tempie, choć prezentują znacznie niższy poziom. Nie będę zagłębiał się w to co inni robią źle, bo nie chodzi mi o oczernianie.

9kier: *Niestety popularność może wynikać z mnóstwa rzeczy z jakością treści niemających nic wspólnego – wielu jest mało znanych twórców robiących dobrą robotę.*

Zdaję sobie sprawę, że algorytmy YouTube-a są nieubłagane i jeśli kanał/film nie zaskarbi sobie łaski kapryśnego Czerwonego Przycisku to mogą tkwić w niełasce i niepopularności w nieskończoność. Tym bardziej mam nadzieję, że przeczytają to osoby, które nie wiedziały o istnieniu tego kanału i dadzą mu szansę. Polecam z całego serca! Jak już tam traficie i polubicie, to „zasubskrybujcie" kanał i dajcie „lajka", niech algorytm się dowie, że warto nagłaśniać tych twórców! [*]

Jest jeszcze jedna anegdota, którą chciałem się podzielić, która moim zdaniem pokazuje jak wartościowy jest ten kanał i filmy na nim publikowane. Większość twórców treści YouTube'owych w sferze gier trzyma się bezpiecznych ram rozrywkowych, w kwestie polityczne wchodząc tylko wtedy kiedy trzeba podyskutować o modnych tematach, pozytywnie kontrowersyjnych w stylu SJW czy Woke. (nie będę rozwijać tematów, to baaardzo głęboka królicza nora).

Dziękuję, bo potem musiałbym czytać 2034 listy od wkurzonych na „lewactwo w CDA" i 2456 od zarzucających nam, że jesteśmy altprawicą, naziolami itd. A i tak żaden z tych listów by nie trafił do AR, bo to tylko zaostrzyłoby tę korespondencyjną gównoburzę...

Na kanale CDA jednak pojawił się odważny film wyrywający nas z bezpiecznej strefy problemów pierwszego świata i poruszający temat Atomic Heart oraz jego wpływu na bardzo straszny konflikt, który mamy za granicą (obejrzyjcie proszę film, szczególnie jeśli rozważacie zakup, warto mieć świadomość nieoczywistych powiązań). Zrobiło to na mnie duże wrażenie. Wkrótce po obejrzeniu tego filmu dostrzegłem na zagranicznym kanale »

listę najbardziej wyczekiwanych premier, a na niej Atomic Heart. Postanowiłem podzielić się nowo nabytą wiedzą, pisząc w komentarzu parę słów na temat wsparcia jakie nieświadomie można okazać Rosji nagłaśniając tą premierę. Twórca filmu w odpowiedzi okazał zaskoczenie, najwyraźniej nie zdając sobie sprawy z tych powiązań. Wyjaśniłem więc to nieco bardziej szczegółowo, dzieląc się też linkiem Waszego filmu (po upewnieniu się, że są tam solidne napisy po angielsku). Na tym „konwersacja" się zakończyła.

Za to po paru dniach na tym samym kanale pojawił się film... który wyjaśniał całą tę kontrowersję. Niejednoznacznie wskazując ryzyko z jakim się wiąże wspieranie tej gry, że przy takich powiązaniach jej sukces wspiera środowiska bliskie pewnemu dyktatorowi, którego imię zaczyna się na „P" i kończy na „utin". Niestety nie było tam odniesień do CDA, niemniej wcześniejsza reakcja twórcy w komentarzach wydaje się wskazywać, że właśnie moja uwaga i być może link tam zamieszczony skierował twórcę tego kanału na trop, który spowodował dalsze nagłośnienie tego tematu. Nie wiem jak duże to ostatecznie coś zmieniło, ale być może wspólnie z Wojtkiem z ekipy CDA udało nam się uzmysłowić ten problem większej ilości ludzi.

MrJedi: *<bije brawo>*

To są ważne kwestie i cieszę się, że macie czujność oraz odwagę cywilną by publikować treści, które po prostu mają znaczenie. Zresztą nie pierwszy raz, bo film na temat kontrowersji wokół soundtracku Dooma Eternal (a dokładniej tego jak potraktowano jego twórcę) też zrobił na mnie duże wrażenie profesjonalizmem i dziennikarską rzetelnością w ujęciu tematu. Takich perełek mało na naszym YouTube'owym podwórku. Bardzo szanuję.

Chcę po prostu żebyście wiedzieli. Sprawiacie, że ten świat jest lepszy. Nawet jeśli tylko odrobinę, to dla mnie (i wierzę, że też dla innych) to ma znaczenie.

MrJedi: *I dołożyłeś do tego swoją cegiełkę. Zwykło się mówić: „A co ja mogę, świata nie zmienię". Bzdura. Osiągnięcie każdego celu wymaga zrobienia mnóstwa mniejszych kroczków i warto je robić, nawet jeśli nie dotrzemy na szczyt. Szanuję.*

P.S. Nawet nie wiecie jak powstrzymywałem się od rzewnych wspomnień o moich życiowych doświadczeniach z CD-Action w ręku. Prawie autobiografia by mi tu wyszła. Tylko wtedy nikt by tego nie chciał czytać, a ja tu miałem ważną wiadomość do przekazania.

9kier: *To czekamy na kolejny list!*

MrJedi: *Oj tam, skąd wiesz, że nikt by nie chciał? Napisz, to się zobaczy. To właśnie osobiste opowieści są najczęściej tymi najciekawszymi.*

P.S.2 Postanowiłem nawet napisać krótki wierszyk dla ekipy kanału (nie, nie fraszkę Geralt, dzięki!)

Na jamraju jeży się włos
Mario siedzi w tubie
Wojtek najpiękniejszy ma głos
Na Polskim jutubie

[*] Wiem, brzmi to jak reklama z filmu na YouTube. Ja po prostu bardzo polubiłem ten kanał i wyczekuję ich nowych treści. Jeśli z braku popularności zamkną się to serce mi pęknie ;(

Saadh

MrJedi: *Oj, przestań, chłopcy się czerwienią, a to kiepsko wygląda w obiektywie. Nawet z filtrami wygładzającymi zarost (i inne członki).*

spikain: *To ja się jeszcze wypowiem, ja! Dzięki za miłe słowa. Co prawda chwalisz tu przede wszystkim konkretnie materiały Wojtka, lecz sukces ma wielu ojców, więc za ten również chętnie przyjmiemy odpowiedzialność zbiorową. :D Nie chcę zabrzmieć jak bufon, ale od samego początku kanału podejście mamy takie, że stawiamy głównie na jakość i na materiały, które „czujemy" – a niekoniecznie takie, które zrobić „trzeba". To podejście bezpośrednio przekłada się na niemal wyłącznie pozytywny feedback oraz... względnie powolny wzrost. Względnie, bo w tej chwili dobijamy do 45 tysięcy subskrypcji – co jest fajnym wynikiem, ale niektórzy pewnie spodziewali się, że z marszu zrobimy 100 tysięcy i potem już będzie tylko z górki. ;) Tymczasem my wręcz nie chcemy wbijać się z buta w mainstream, bo treści produkowane dla wszystkich (szczególnie na rynku tak niewielkim w skali świata jak Polska) skazane są na bycie treściami dla nikogo. Odzew taki jak ten list pokazuje nam, że kierunek, który obraliśmy, jest słuszny. Więc raz jeszcze dziękuję!*

10 razy tak!

Kochana Redakcjo,

mimo, że jestem chora i jak ocet kwaśna, ale chwytam za pióro, bo mnie wzięły naraz inspiracja, wdzięczność i demon prokrastynacji (powinnam robić coś bardzo poważnego i przydatnego, pomimo że jestem chora etc.). Postaram się streszczać, ale nie mogę obiecać, bo mam dziesięć wątków. No to lu.

1. Jestem zachwycona (podkreślę: zachwycona) nowym obliczem CDA. W pewnym momencie traktowałam to czasopismo jak mocno niedojrzałego koleżkę z gimnazjum, który zatrzymał się w rozwoju i wśród poważnych ludzi z prawdziwym życiem po prostu się kompletnie nie odnajduje. Rozjechały nam się tematy i zainteresowania. Jak się spotykaliśmy, to ja i CDA nie mieliśmy sobie za wiele do powiedzenia – chyba że wyszła jakaś konkretna gra, która nas oboje rajcowała.

I oto pewnego dnia okazało się, że mój kolega się zmienił i mam do czynienia z fajnym rozmówcą, partnerem w dyskusji. Jeszcze przed zmianą w kwartalnik pojawiały się u Was świetne artykuły publicystyczne (vide ten o dostępności gier dla osób z niepełnosprawnościami). Teraz jest jeszcze lepiej. Ostatniego numeru od pewnej strony nie mogłam odłożyć. „Jeszcze tylko jedna tur... jeden artykuł". ChatGPT i jego możliwości to u mnie ostatnio tak gorący temat, że przeczytałam artykuł o nim dwukrotnie i jeśli miałabym napisać komentarz (zwłaszcza dotyczący kwestii autorstwa prac [także naukowych], pomocy w pracy twórczej oraz tego, jakich i jakiej jakości danych możemy oczekiwać), to zajęłyby trzy maile takie jak ten. To dopiero masaż dla mózgu!

2. Nareszcie się nie czuję jak ta dziwna dziewczyna na męskiej imprezie. CD-Action poznałam w sumie jako dziecko, jak dziś pamiętam, od czego zaczęła się nasza znajomość: Action Redaction na żółtych stronach. Potem latami czytałam teksty pisane przez facetów dla innych facetów. Nie miałam koleżanek od gier, tylko kolegów.

9kier: *Jejku, ja ze 20 lat temu też – na szczęście hobby się od tego czasu z różnych powodów rozprzestrzeniło i teraz mam mnóstwo grających znajomych wszystkich płci.*

Jako graczka eklektyczna i tak kojarzyłam się tym ludziom raczej z Simsami niż z innymi grami, które również uwielbiałam. I niby było spoko, ale jednak obecnie mam poczucie, że jestem wśród swoich i CD-Action jest skierowany też do mnie. Nie wiem, czy dobrze wyrażam myśli.

Też nie wiem, ale ja je doskonale rozumiem. Albo więc robisz to dobrze, albo ja jestem tak samo pop... yyy... albo myślimy podobnie.

3. Jesteście dla mnie ogromnym źródłem inspiracji. W pierwszym numerze w nowej formule zaginałam każdą stronę, na którą chciałam później wrócić, bo było tam coś ciekawego (np. zapowiedź gry, recenzja, książka). W efekcie miałam pozaginane czasopismo, więc odstąpiłam od tego, żeby inni też mogli normalnie czytać. Ciekawych treści było po prostu za dużo.

4. Jestem fanką „Magazynu kulturalnego". Od razu biorę z niego ciekawe tytuły i wrzucam z priorytetem na listę „do zrobienia". Albo porównuję opinię redaktorów ze swoimi spostrzeżeniami. I oczywiście żal mi, że to są tak krótkie teksty. Ten o „Duchach Inisherin" spowodował, że miałam ochotę krzyknąć ALE TAM JEST JESZCZE KILKA RZECZY, O KTÓRYCH WARTO WSPOMNIEĆ.

9kier: *Porozmawiajmy o tej starej kobiecie!*

Nie krzyknęłam, bo i tak Łukasz Morawski by mnie przecież nie usłyszał. A szczególne dzięki za „Warto poczytać". W ostatnim numerze też za polecenie (w dziale publicystyki) polskich komiksów. Ja już tylko czytam i oglądam głównie to, co mi ktoś poleci (najczęściej mąż). Jak Smuggler pisze, że jakąś książkę warto poczytać, to sięgnę. Z półki w księgarni raczej bym po prostu nie wzięła.

Ale pamiętaj, że moje polecanki nie mają wartości uniwersalnej. Ja polecam to, co UWAŻAM, że warto poczytać, co MNIE się podoba. Komuś innemu może to zupełnie do gustu nie przypaść...

9kier: *Byłam oburzona, kiedy okazało się, że ludziom z mojego klubu książkowego nie podeszła powieść Caitlín R. Kiernan – przecież ta autorka tak niesamowicie lirycznie pisze! Serio, polecam zwłaszcza „Tonącą dziewczynę".*

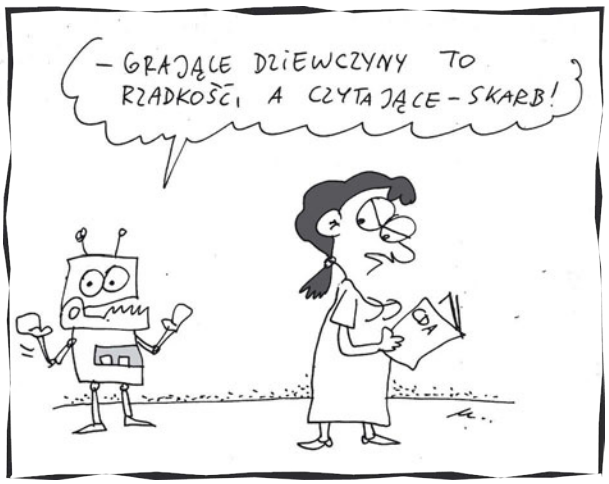
MrJedi: *To i ja się podłączę do polecajek: fanom wytrawnego SF polecam Petera Wattsa i jego „Ślepowidzenie" oraz „Echopraksję". Cudeńka.*

5. Kwartalnik bardzo mi się podoba. Powiem szczerze, nie wiem, czy miałabym przestrzeń, żeby czytać czasopismo co miesiąc, nawet odchudzone. A tak – mam prawdziwą ucztę kilka razy do roku. Cena jest akurat. Być może dla osób, które żyją z kieszonkowego, jest faktycznie zaporowa. Tyle że targetem chyba są osoby takie jak ja, dorośli gracze, którzy na co dzień nie czytają growych newsów, za to zostawiają kilka razy większą kwotę przy każdej wizycie w dyskoncie (niestety)...

MrJedi: *Wiesz, może to zwyczajnie kwestia priorytetów, jakie mamy zakodowane w głowach. Dla większości kiełbasa (bezmięsna oczywiście) i piwko (bezalkoholowe oczywiście) na ostatnią wieczerzę (dnia oczywiście) są ważniejsze niż czasopismo (papierowe oczywiście). Proza życia, pisana małą czcionką.*

No tak, czasy, gdy grono czytelników CDA zasilali głównie ludzie będący na utrzymaniu rodziców, minęły dobrą dekadę temu. To znaczy oni nadal nas czytają, ale teraz sami często mają już dzieci. To trochę przerażające, gdy tak sobie człowiek pomyśli, że do roku 2045 jest bliżej niż do 1999.

6. Czytelnik „Daviz" z ostatniego Action Redaction jest chyba ode mnie nieco starszy. Może to różnica wieku, ale się z nim tak stanowczo nie zgadzam, że wrr. Jestem aktywną graczką. Po prostu – czasem człowiek gra dużo, czasem gra mniej, czasem dużo czyta, czasem mniej, czasem zarwie noc, bo go weźmie wena na jakąś aktywność, a czasem spędzi pięć godzin, słuchając audiobooków i grając, bo ja wiem, w komputerową wersję „Wsiąść do pociągu".



Zgadza się. Ale jednak gram teraz mniej niż kiedyś. Może to jakieś „zmęczenie materiału", a może po prostu kwestia gier. Rzadko, coraz rzadziej trafiam na coś, co sprawia, że czas przestaje mieć znaczenie, że zarywam noce. Może to nie wina gier, może to ja już nie taki jak kiedyś... Tamten list wywołał zresztą spory odzew i jeszcze do niego w tym AR powrócimy.

9kier: *Mnie się nadal zdarza z powodu jakiejś gry kłaść spać w środku nocy – ostatnio przez Wildfrosta i Darkest Dungeon II (obie gry zresztą recenzuję w tym numerze).*

Mnie też, ale coraz rzadziej.

7. Czy jest coś, co mi się nie podoba w CD-Action? Nie wiem sama. Jak mnie coś nie zainteresuje, to przewracam stronę. Nie mam duszy reformatora czasopism dla graczy. Tutaj muszę przyznać – mam inne zajęcia w życiu.

MrJedi: *Ale za artykuł o husarii nas szanujesz, tak? (Zostawcie mi ten komentarz o husarii, to już ostatni, przysięgam! Mój ci on, MÓJ!).*

8. Kiedy byłam dużo młodsza, marzyłam, że jak już dorosnę, będę redaktorką w CD-Action lub podobnym miejscu. Wiem, że podobne marzenia miał mój mąż. Nie żałuję, że nie wyszło, ale chciałam dać znać, że jesteście ważną częścią mojego życia.

Wiedz, że dla nas takie wzmianki też są ważne. Gdy dopada chandra, depresja, zniechęcenie, brak wiary w to, co się robi – to jak zastrzyk witamin, transfuzja optymizmu itd.

9. W związku z tym zdecydowałam, że na imieniny poproszę bliskich o prenumeratę czasopisma. To będzie dla Was duże wyróżnienie, bo jak na razie z papierowych pism prenumerowałam tylko „Wróżkę" (bez urazy). Za to, jak jeszcze powszechnie istniały kioski, faktycznie odkładano mi CD-Action (oraz „Przyjaciela psa" i „Mojego psa", „Kawaii" oraz „Victora gimnazjalistę" <- też bez urazy :P).

A czemu mamy się obrażać i o co?

MrJedi: *To, co napisałaś, było bardzo kawaii. Niech Ci Budda w jenach wynagrodzi, dobra osobo. ;)*

10. Proszę się grupowo odstosunkować od artykułu „Husaria. Legenda a rzeczywistość" oraz jego internetowego rozwinięcia. Mnie się na przykład podobało.

Mac Abra: *Ej, ale może już nie odgrzebujmy tego tematu...*

MrJedi: *No, ale... no, dobrze... <odchodzi z opuszczoną głową w siną dal, ciągnąc za sobą zardzewiały koncerz>*

Pozdrawiam serdecznie,

C.

Stare jest lepsze?

Wiele osób uważa, że stare gry z lat 80-90 są lepsze niż te współczesne. Dlaczego? Moim zdaniem te starsze gry były prostsze i bardziej bezpośrednie, co pozwalało na łatwiejsze zrozumienie i szybsze opanowanie ich zasad. Po drugie, miały one często bardziej wciągające »

fabuły i prostsze, ale bardziej zręcznościowe gameplay. Innymi słowy, te starsze gry często były bardziej skupione na doświadczeniu i zabawie, a mniej na realistycznym odwzorowaniu rzeczywistości. Współczesne gry często oferują bardziej zaawansowane grafikę i zasady, ale w efekcie tracą na prostocie i bezpośredniości.

T.N.

List krótki, ale porusza temat rzekę, jak mniemam. Jaka jest wasza opinia w tej sprawie?

9kier: *Uważam, że nowsze gry są nieporównywalnie ciekawsze i przyjemniejsze, a do starych nie ma co wracać, jeśli nie darzy się danego tytułu sentymentem. Inaczej tylko się człowiek sfrustruje.*

Refleksje

Piszę nawiązując do listu Daviza odnośnie tematu czy ktoś jest chętny czytać recenzję 2-3 miesiące po premierze gry. A może spojrzeć na ten problem z innej strony i można by to wykorzystać właśnie jako dodatkowy atut takiej recenzji?

W czasach gdy magazyn wychodził jako miesięcznik mieliśmy nieraz odwróconą sytuację. Redakcja dostawała wersję przedpremierową do recenzji i później w tekście pisaliście o tym, że w grze pojawiają się jakieś drobne bugi, ale recenzent ma nadzieję że do premiery twórcy gry zdążą to poprawić. Teraz to właśnie redakcja CD-Action jest w lepszej sytuacji i może napisać bardziej obiektywny tekst, z bardziej aktualnej wersji gry niż dostają gracze na premierę. I przykładowo gra z fatalnym startem, „zjeżdżona" przez innych recenzentów i recenzje graczy na Steamie może zostać lepiej oceniona z perspektywy patchy wprowadzonych od czasu premiery. Lub odwrotnie, powiedzmy że jakaś gra online wydawała się całkiem niezła, ale po 2 miesiącach serwery świecą pustkami i można to uwzględnić w ocenie.

To prawda. Możemy też je spokojnie ogrywać, nie mając ciśnienia, że „ej, ale zrzuć to już, konkurencja od godziny ma recenzję na swojej stronie". Efekt takiego pośpiechu? Dla przykładu, wydanie drugiego KotOR-a na Switcha miało mniej więcej w połowie fabuły buga, który uniemożliwiał dalszą zabawę – żaden z recenzentów o tym nie wspomniał, co świadczyło, że żaden nie ograł też tej gry nawet do połowy... Można niby tłumaczyć ich tym, że to tylko port, a samą grę już znali, ale kto wie, czy podobne akcje nie odchodzą i przy recenzjach „świeżynek"...

9kier: *Niby nie ma ciśnienia, ale Witold krzyczy, żeby zrzucać na wczoraj, więc i tak trzeba się śpieszyć i na jedno wychodzi. ;)*

Nie chodzi mi o to żeby każdy tekst przeciągać w trakcie tworzenia recenzji i przepisywać kilkukrotnie, bardziej widziałbym to w formie ramki tak jak teraz to wygląda w przypadku minirecenzji innych recenzentów. Np ramka „Z perspektywy czasu" i pod nią ewentualnie nowa ocena, jeśli zmiany by na nią wpływały na plus / minus. Czyli takie „Okiem..." tylko autora tekstu a nie innego recenzenta. Nie przy każdej grze miałoby to sens, ale dlatego jako taka dodatkowa ramka myślę że by się sprawdziło. Ewentualnie można by też wprowadzić jakiś kącik na 1-2 strony dotyczący gier z poprzedniego numeru, tu już robi się 6 miesięcy, więc jeśli twórcy chcieli to w ciągu pół roku zdążyli porządnie spatchować grę.

Wydaje mi się że byłby to niezły pomysł na dodanie dodatkowej atrakcyjności recenzjom w piśmie. Bo o ile faktycznie w sieci można znaleźć mnóstwo tekstów o dowolnej grze w dniu premiery, to jeśli chce się sprawdzić jej obecny stan kilka miesięcy po premierze pozostaje głównie sprawdzanie recenzji użytkowników na Steamie. A nieraz wraz z upływem czasu zmienia się diametralnie odbiór gry. Nieraz z gry na 6 robi się gra na 8 lub odwrotnie. Czyli mielibyście tutaj plus nad konkurencją.

Myślę, że po prostu do niektórych tytułów warto czasem powrócić, szczególnie gdy zaszły w nich znaczące zmiany.

Jeśli chodzi o recenzje na stronie cdaction.pl. Przyznam się że też rzadko je czytam. Ale skoro nośnik tekstu to dla autora nie problem to czy nie dałoby się wykorzystywać tych recenzji jako konspektów do wideorecenzji na waszym kanale na Youtubie? Film z informacją na początku że recenzja jest na podstawie tekstu z cdaction.pl danego autora i odnośnik do recenzji w opisie filmu, czytany tekst recenzji jako podkład plus gameplay z gry. Dodałoby to wam więcej treści na YT no i dodatkowo może wypromowało wasze teksty, bo jeśli komuś spodobałaby się recenzja może miałby ochotę poczytać więcej tekstów danego autora. Chociaż tutaj nie wiem jak wygląda sytuacja ze strony prawnej u was jeśli chodzi o treści umieszczane na portalu, więc to taka luźna propozycja.

Hubert Wosiewicz

spikain: *Myśleliśmy o tym jeszcze przed startem kanału. Z perspektywy czasu wydaje mi się, że z różnych powodów dobrze się stało, że nie od tego zaczęliśmy – ale niewykluczone, że kiedyś do pomysłu wrócimy.*

Dlaczego kupuję papierowe CD-Action?

Pierwszy powód – mój krewny-i-znajomy prowadzi kiosk Ruchu. A przecież trzeba dać

kumowi zarobić. ;-) Z tego też powodu nie zamawiam waszej prenumeraty.

W ten sposób dajesz zarobić pośrednikom (i kumowi też), no ale rozumiemy, rodzina to rodzina. Szanuję.

MrJedi: *Przykład zawsze idzie z góry. Nepotyzm w dzisiejszych czasach ic kajna trendi, więc luz.*

Po drugie, jest to prawdziwa rzecz. Dosłownie. Materialny obiekt, żadne tam NFT. Może zabrzmię jak boomer (jestem millenialsem), ale moim zdaniem miło jest obcować z fizycznym przedmiotem – czuć zapach papieru, odkryć sekretny rysunek albo wiadomość na okładce, przetasować strony pisma niczym talię kart. Cytując kota Garfielda „Nie można rozkwasić pająka zrolowanym smartfonem" (11 sierpnia 2022).

Można, tylko trudno się roluje. Chociaż podobno mają wejść do akcji elastyczne ekrany LCD, więc kto wie, czy za jakiś czas nie będziemy używali takich rolujących się telefonów. Generalnie też doceniam „fizyczność" posiadanych rzeczy. Niby jaka różnica – posłuchać ulubionej muzy z wiekowego winyla czy z FLAC-a puszczonego na dobrym sprzęcie? Ale gdy trzymam ten winyl w ręku, pojawia się tak wiele wspomnień z nim związanych... To samo z książkami. Co prawda od kilku lat czytam już wyłącznie ebooki (bo wzrok nie ten, bo miejsca brak), ale kupiony w 1985 roku „Władca Pierścieni" w stanie niemal idealnym nadal dumnie stoi u mnie na półce, a historię o tym, jak go przypadkiem nabyłem – co kiedyś równało się trafieniu szóstki w totka! – za śmieszną cenę (zaledwie pół mojej ówczesnej pensji, i to była okazja!), opowiadałem znajomym z tysiąc razy i jeszcze pewnie paręset razy opowiem. Albo wszystkie tomy „Kroków w nieznane" odkupione od Andrzeja Ziemiańskiego, autora „Achai".

9kier: *W kwestii gier dawno już przerzuciłam się stuprocentowo na dystrybucję cyfrową, nie mam nawet napędu. Ale jeśli chodzi o książki, pozostałam #teampapier. Właśnie kończę czytać wyborny „Park Jurajski" wybrany przez mój klub książkowy.*

Kolejny powód to to, że uwielbiam wasze teksty.

Ja też tak mam. Szczególnie zaś podobają mi się moje teksty. Czytam je z prawdziwą przyjemnością, ich autor musi być cholernie inteligentny i oczytany. Tak mi się wydaje, ale ile w tym prawdy?

Piszecie mądrze, ciekawie, w taki sposób, że czuje się szczerość w waszych słowach. Nie wiem, jak to robicie, ale oby tak dalej.

Spoko, skoro orgazm można udawać, to i szczerość da się... Ale bardziej serio – staramy się pisać „z serca". I jeśli to czuć, to bardzo nas to cieszy.

Po czwarte i najważniejsze – wasz magazyn to dla mnie swoista przeciwwaga dla Internetu. Oglądam wiele różnych filmików na YouTube, może nawet zbyt wiele, a wasze pismo pozwala mi „trenować" czytanie. Wiem, że zawsze dostanę w nim dawkę lektury wysokiej jakości, która będzie mi odpowiadał. To ważne, by ćwiczyć te części mózgu, które nie są odpowiedzialne za analizę „Historii bez cenzury" albo „Food theory".

Bardzo mądre podejście, tzn. czytanie. Serio, warto ćwiczyć w ten sposób mózg, tak twierdzą naukowcy. Podobno to znacząco ograniczania ryzyko zachorowania na alzheimera w późnym wieku.

A na koniec łyżka dziegciu. Uważam, że jest jeden aspekt, w którym na skutek zmiany cyklu wydawniczego pismo zmieniło się na gorsze. Może to tylko tak mi się wydaje, poprawcie mnie, jeśli się mylę, ale sądzę, że recenzje są teraz mniej różnorodne niż kiedyś. Przy czym nie mam na myśli gatunków gier, ale tychże gier... skalę. Chodzi mi o to, że teraz publikujecie prawie wyłącznie gry NAJ-większe/głośniejsze/bardziej wyczekiwane.

9kier: *Mnie też to boli. Również uważam, że CD-Action powinno mieć przegląd najlepszych gier AAA na czterech stronach, a resztę powinno się przeznaczyć na produkcje niezależne. ;)*

Jasne, zawsze tak było, ale jednak drzewiej bywało jakby więcej drobnych perełek, śmierdzących kaszanek i totalnych przeciętniaków, które jednak prowokowały was do dzielenia się myślami, które inaczej nigdy nie trafiłyby do pisma.

Pismo ma ograniczoną objętość, a że jest kwartalnikiem, a gier wychodzą dziesiątki i setki miesięcznie, ogarnąć się tego nie da. Ale rozmaite „dziwności" wrzucamy często na stronę, gdzie też warto zaglądać.

Wiem, że obecnie faworyzujecie w piśmie publicystykę (która swoją drogą jest fenomenalna) bo większość czytelników ją preferuje, nie będę się kłócił z głosem ludu. Może tylko gderam jak stary dziad, ale jednak tego czegoś mi w „nowym" piśmie brakuje.

Czy ja wiem, czy faworyzujemy? Teraz chyba gry i publi trafiają do pisma mniej więcej w równych proporcjach.

PS Czy odtajniono już „Zwykły list" z Action-Redaction 5/2012? Do dziś mnie nurtuje, co Demogorgon Biały napisał w tamtym liście.

Mateusz „TimMcJimFromPL" Cieśla

Nie, to nadal grozi światowym kataklizmem. Sorry, do 6 marca 2078 nie ma na to szans.

A to na deser

Gość chce nas pozwać. A oto powód:

poznyanansz waszw a firmana100kj hasjuss ponieważ ws nr 05/23034 buyły cycce baby na stronie 94

Kuba PLN MSP

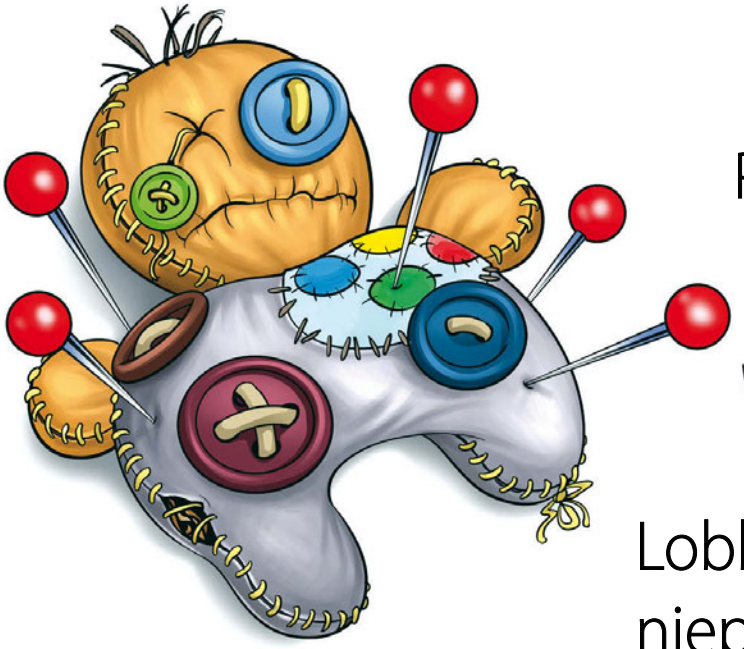
Napisałbym coś o tym, by z pisaniem pozwów poczekać, aż alkohol przestanie działać, ale mam wrażenie, że autor raczej przedawkował energetyka.

9kier: *To wspaniała wiadomość, podróżniku z przyszłości, że pismo utrzyma się na rynku do roku 23034. Oczywiście nigdy w to nie wątpiliśmy, ale fajnie mieć potwierdzenie!*

MrJedi: *Na twoim miejscu sprawdziłbym system przepływu tlenu. Chyba cię odcięło.*

NA LISTY ODPOWIADAŁA TRÓJCA ZDECYDOWANIE NIEŚWIĘTA: SMUGGLER, MR JEDI & 9KIER. GOŚCINNIE WYSTĄPIŁ SPIKAIN. ZILUSTROWAŁ MAREK LENC.

Listy publikujemy, zachowując oryginalną (a czasami bardzo oryginalną) pisownię.



Przegląd kwartału Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Jeden z niemieckich tabloidów opublikował „wywiad" z Michaelem Schumacherem. Tyle że wygenerowany w całości przez AI, bo słynny kierowca po wypadku z 2013 roku najprawdopodobniej nadal nie jest w stanie komunikować się z otoczeniem. Za ten kuriozalny pokaz możliwości HS (Human Stupidity) poleciała naczelna pisma, a rodzina Schumachera szykuje pozew. Jak to mawiają na forach? „Wyłącz ChatGPT, włącz myślenie".

Powinni zakazać Discorda. Najpierw wyciekły na nim rozmaite ściśle tajne amerykańskie dokumenty rządowe, a potem ktoś za jego pomocą udostępnił – 10 dni przed premierą – pełną wersję The Legend of Zelda: Tears of the Kingdom. Z tego, co wiem, bardziej musi bać się ten drugi „wyciekacz", bo rząd USA czasem wybacza, ale Nintendo – nigdy. Dość powiedzieć, że haker Gary Bowser, który podpadł tej korporacji, nie tylko trafił do pierdla, ale musi też dożywotnio oddawać Wielkiemu N jakieś 30% pensji.

Czekaliśmy, czekaliśmy i się doczekaliśmy. Dwie upragnione funkcje związane z paskiem zadań powróciły w aktualizacji do Windowsa 11. Mowa o wyświetlaniu etykiet uruchomionych programów oraz niegrupowaniu ze sobą ich ikon wyświetlanych u dołu ekranu. Wcześniej z niejasnych powodów to usunięto. I oto mamy definicję postępu wedle Microsoftu: przywracanie tego, co się sprawdzało od lat, więc musiało zostać „ulepszone" na gorsze lub całkowicie wywalone z systemu. To teraz jeszcze niech pojawi się opcja przeniesienia paska na górę, jak to było możliwe wcześniej, i Windows 11 stanie się prawie tak funkcjonalny, jak poprzedni.

Pamiętacie jeszcze Winampa? Kultowy odtwarzacz powrócił po latach, ale – delikatnie mówiąc – nie był to powrót triumfalny. Chcąc oddać swe wrażenia z obcowania z jego najnowszą wersją za pomocą jednego słowa, nazwałbym go raczej Loseampem.

Playdate, czyli nietypowy handheld z kontrolerem w formie korbki, sprzedaje się dwa razy lepiej, niż oczekiwali twórcy. Co oznacza tyle, że rozeszło się nieco ponad 50 tys. egzemplarzy tej konsolki. To może nie jakaś powalająca wartość... ale sam pomysł z założenia był raczej niszowy, bo taki dość... zakręcony. Pozytywnie zakręcony.

Rovio, twórcy Angry Birds, zostali kupieni przez Segę. ...Angry Sonic? Grałbym!

Microsoft testuje w Windowsie 11 funkcję wykrywania obecności użytkownika. Dzięki współpracy z zestawem czujników system operacyjny będzie wiedział, kiedy siedzimy przed monitorem, a kiedy od niego odchodzimy. Oczywiście to dla naszego dobra, bo np. samoczynnie się wybudzi z uśpienia, gdy powrócimy. Tja... Jak słyszę o takich wynalazkach „dla mego dobra", to powtarzam sobie starą maksymę: „Chroń mnie, Boże, przed takimi przyjaciółmi, z wrogami sam sobie poradzę". I mam kolejny powód, by tego systemu nie instalować.

96-letnia Jeanine i 85-letni Gilbert wygrali turniej Wii Bowling LAN we Francji. (I nie mówimy tu o zawodach dla seniorów, impreza była otwarta dla wszystkich chętnych graczy). No kurczę, wcale się nie dziwię – takie połączenie doświadczenia i młodości to po prostu zabójcza kombinacja.

Microsoft przyznał, że umieszczenie gry w katalogu Game Passa nie wpływa pozytywnie na jej sprzedaż w tradycyjnym modelu dystrybucji. Ileś tam milionów ludzi dostaje grę wartą kilkadziesiąt dolarów (plus sporo innych tytułów) w abonamencie za 15 dolarów, a potem, po jej ukończeniu, nikt – aż wierzyć się nie chce – nie biegnie do sklepu, by ją sobie kupić! No, kto by pomyślał, że tak będzie?!

PS Kurczę, a w 2018 mówili coś zupełnie innego.

Fan Geralta porównał fabułę serialu Netfliksa z tą z książek Sapkowskiego. Okazało się, że gdyby z drugiego sezonu „Wiedźmina" wyciąć wszystkie sceny, które nie zostały zaczerpnięte z powieści czy opowiadań, to ów sezon liczyłby aż... 11 minut. Albo jeśli wolicie – zostałoby 3% (TRZY PROCENT!) materiału. Niecałe zresztą. Podobno showrunnerka poinformowała, że już po zakończeniu prac nad tym sezonem zidentyfikowano, ukarano i zwolniono scenarzystę, który dokonał tego ewidentnego plagiatu. Więc bez strachu, to już się nie powtórzy!

Twórcy Opery chcą zaimplementować w niej ciekawą funkcję wykorzystującą sztuczną inteligencję. Jak kliknięcie w odpowiedni dynks, to AI przeczyta za was wskazany tekst i go wam ładnie streści. Jestem za, z chęcią przetestuję to narzędzie na paru popularnych portalach. Już widzę te streszczenia: „Co za gówno!",„Zwykły clickbait",„Ukryty sponsoring", „Kupa bredni",„Pier******e o Szopenie",„Szkoda na to czasu" itd.

W kodzie Doty 2 znaleziono błąd, który umożliwiał cheatowanie. Jak się okazuje, była to specjalnie umieszczona „przynęta" na kanciarzy i twórcy wykorzystali ją, by zbanować jakieś 40 tys. cwaniaczków, którzy oszukiwali w grze. It's not a bug, it's a trap! Hue, hue.

Naukowcy podobno kombinują, by wykorzystać znane fanom The Last of Us

grzyby (kordycepsy) do... skonstruowania czegoś w rodzaju CPU. W sumie... czemu nie? Pewne dialogi na komunikatorach uruchomionych na takich komputerach nabiorą wtedy dodatkowego smaczku, np. „Hej, skąd klikasz?".

Take-Two planuje zwolnienia w amerykańskich (i nie tylko) oddziałach. Nie zgadniecie dlaczego. Powodem jest to, że wydawca się... ROZRASTA. „Take-Two odnotowało w ostatnich latach gwałtowny wzrost i podejmujemy niezbędne kroki, aby przygotować firmę na kolejny dłuższy okres sukcesów" – głosi oficjalny komunikat. Aż strach pomyśleć, co będą robić z pracownikami, gdy korporację dopadnie recesja – rozstrzeliwać?

Epic Games – na mocy nakazu wydanego przez Amerykańską Federalną Komisję Handlu (FTC) – musi zwrócić 245 mln dolarów zarobionych na mikropłatnościach, które zdaniem FTC były na graczach wymuszane za pomocą rozmaitych mniej lub bardziej wrednych trików (np. zakupy dokonywane jednym kliknięciem bez ich potwierdzenia). Powiecie: „To dobra wiadomość"? Ale ja uważam, że wcale nie. Jeśli karą dla złodzieja jest TYLKO to, że ma oddać coś, co ukradł, to jaka to kara? To wręcz zachęta do kantowania, bo niczym się nie ryzykuje.

„People Can Fly zaprasza do testowania swoich gier. Pomożesz?". Nie! People Want Money za swoją pracę. Jak to ładnie podsumował Rail, jeden z internautów komentujących tego newsa na naszej stronie: „Wykonuj całkiem nieźle płatną pracę za darmo, ale za to podpisz NDA, żeby było można cię pozwać o wycieki". Te same słowa można skierować oczywiście do całej reszty devów, którzy zapraszają na testy nagradzane uściskiem dłoni prezesa. Albo asystenta sekretarki zastępczyni pomocnika prezesa.

Rok 2018: Elon Musk, będący współzałożycielem OpenAI (odpowiedzialnej za ChatGPT), popada w konflikt z innymi udziałowcami, więc – jak to on – strzela focha, zabiera swoje zabawki i odchodzi. Firma boleśnie odczuwa to od strony finansowej i – chcąc nie chcąc – przytula się do Microsoftu, który oferuje jej miliard dolarów dofinansowania.

Rok 2023: Elon Musk (tzn. jego ludzie) pracuje nad własną AI.

Ten sam rok 2023: Elon Musk wraz z grupą branżowych specjalistów, naukowców i biznesmenów stwierdzają, że AI może wymknąć się spod kontroli ludzi, więc publikują list otwarty namawiający do tego, aby tymczasowo, tzn. na co najmniej sześć miesięcy, wstrzymać rozwój prac nad sztuczną inteligencją, przemyśleć całą sprawę i wdrożyć jakieś mechanizmy ochronne. Nie wiem, jak wam, ale mi to brzmi trochę jak wołanie: „Nic nie róbcie, aż moi ludzie nadgonią opóźnienie, jakie mamy w pracach nad własną AI".

Wiecie, że Google opracował projekt, który zakłada korzystanie z usług AI do testowania nadchodzących produkcji?
Za 5 lat: To nie nasza wina, to AI źle przetestowała grę.
Za 10 lat: Za fatalną optymalizację kodu odpowiada AI, przepraszamy.
Za 15 lat: „Ta gra jest do bani", czyli recenzja napisana przez AI po przejściu gry stworzonej w całości przez AI.
Za 25 lat: Fanom gier retro polecam symulator człowieka. Poczuj się jak ktoś, kto musi żyć, chodzić do pracy, narzekać na ból pleców. To niesamowite doznanie być bytem biologicznym. Warto zagrać!

Zdjęcie: ithome.com

Chińczycy pochwalili się nowym procesorem Powerstar P3-01105, który – wszystko na to wskazuje – jest po prostu klonem Intela Core i3-10105 z 2021 roku. Ma nawet nadrukowany identyczny kod QR... Niech pójdą na całość i po prostu dodadzą nalepkę ze słynnym „Intel Inside".

Z uwagi na dość mizerne zainteresowanie wśród wystawców tegoroczne E3 zostało odwołane (a następne edycje też zapewne się nie odbędą). Cóż, dla mnie już od kilku lat „E3" to było raczej „3E", czyli „eee". Choć jednak troszkę smutno się robi na duszy, bo przez długi czas impreza ta stanowiła najbardziej wyczekiwane w roku „święto" gamingu...

Pożegnajmy więc „E3", jak na graczy przystało – potrójnym „F".

PotatoP to laptop, który jest w stanie wytrzymać – uwaga – dwa lata na jednym ładowaniu. Dwa lata! Oczywiście coś za coś – żywotność baterii zdecydowanie nie idzie w parze z wydajnością urządzenia i wielkością ekranu (monochromatyczny wyświetlacz Sharp Memory Display o przekątnej 4,4 cala). Kupować nie zamierzam i zastanawia mnie tak naprawdę tylko jedno: po ilu dniach od premiery PotatoPa zobaczymy, jak ktoś uruchomił na nim Dooma? ...„Dniach"? Co ja mówię?! Po ilu godzinach?

ŚLEDZIU NA ZAGRYCHĘ

sklep.cdaction.pl

Szukasz archiwalnych wydań Retro?
Zalałeś kawą ulubiony numer CD-Action?
Chciałbyś kupić Retro i CD-Action bez wychodzenia z domu?

- ARCHIWALNE I NOWE NUMERY CD-ACTION ORAZ RETRO
- OKAZJE I PROMOCJE
- GADŻETY
- EWYDANIA
- PRENUMERATA

www.pl.jbl.com/Gaming

JBL QUANTUM GAMINGOWE ZESTAWY SŁUCHAWKOWE

Uzyskaj najwyższą przewagę nad konkurencją dzięki gamingowym zestawom słuchawkowym JBL Quantum. Bazując na latach badań, łączymy precyzyjnie zaprojektowane zestawy słuchawkowe z niestandardowym, najnowocześniejszym oprogramowaniem, aby umieścić Cię w centrum akcji. Doświadcz hiperdokładnego, wciągającego dźwięku, który ujawnia każdy szczegół otaczającego Cię świata - dzięki czemu możesz wznieść się na sam szczyt.

tp-link

Nowa era
ŁĄCZNOŚCI

Multigigabitowy router WiFi 6

Archer AX72 Pro

Wi-Fi 6

2.5G MULTI-GIG INTERNET
2,5 Gigabitowy port

OneMesh ™

HomeShield

Serwer i klient VPN

www.tp-link.com.pl